Anteprime: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Siren 2, Rogue Galaxy, Ninety-nine Nights, True Crime: New York City
Recensioni: F.E.A.R., SSX On Tour, Spartan, Burnout Revenge, Advance Wars: Dual Strike, Black & White 2, Quendan
Speciali: GB Micro, Perfect Dark Zero, Kameo, Quake 4, Il Gioco Perfetto **Retro:** Alone in the Dark, Silent Hill 3

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | PSP | DS | MOBILE GAMING

Videogiochi

Numero 016 ■ Novembre/dicembre 2005 ■ €6.00

SHADOW OF THE COLOSSUS
Recensita la nuova speranza di Fumito Ueda

GAME BOY MICRO
La console più piccola al mondo si fa ancora più piccola

X05 E TOKYO GAME SHOW
L'autunno videoludico diventa incandescente

KAMEO
La killer application che costò sei anni di sviluppo

PERFECT DARK ZERO
Rare esce finalmente dal buio

FIRED UP

Comanda la battaglia per la resistenza contro l'invasore anche sfidando i tuoi amici in modalità Wi-Fi.
Fired Up. Metti a fuoco il tuo obiettivo.

"Fired Up" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2004-2005 Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

MEDIEVIL RESURRECTION

Guida l'eroico cavaliere Sir Daniel Fortesque in una nuova battaglia contro il malvagio Zarok, tornato per conquistare il mondo con le sue armate delle tenebre.
Medievil Resurrection. Quello che non trovi sui libri di storia.

MediEvil™: Resurrection © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Cambridge Studio. "MediEvil" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

PSP. VI PRESENTIAMO IL FUTURO.

WIPEOUT PURE

Affronta l'ultimo capitolo della serie WipEout, testa a testa con 8 giocatori in modalità Wi-Fi, anche scaricando astronavi e circuiti extra.
WipEout Pure. Le corse spaziali hanno trovato una nuova stella.

WipEout Pure © Sony Computer Entertainment Europe. WipEout and WipEout Pure are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

APE ACADEMY

Iscriviti alla Monkey School e divertiti con oltre 45 mini games, tutti in un unico gioco, sfidando gli amici in modalità Wi-Fi o sulla stessa PSP™.
Ape Academy. Oltre tutti i primati.

Ape Academy™ © 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEJ /Shift & Alvion). Ape Academy is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

editoriale ▷▷▷▷

benvenuti nella rivista che non c'era

Quanti di voi, dopo la presentazione del controller di Revolution, hanno preso il telecomando del proprio televisore e l'hanno puntato verso lo schermo, girandolo e rigirandolo, nel tentativo di immaginare come funzioni e in che modo possa rivoluzionare le modalità di interazione col medium? E in quanti l'hanno fatto afferrando con la mano libera un DualShock2 o anche il caro vecchio controller di Nintendo 64 per simulare l'assetto nunchaku? È ironico: Nintendo introduce quello che lei ritiene sia il controller più naturale del mondo, e milioni di persone devono 'provarlo' per capirlo.

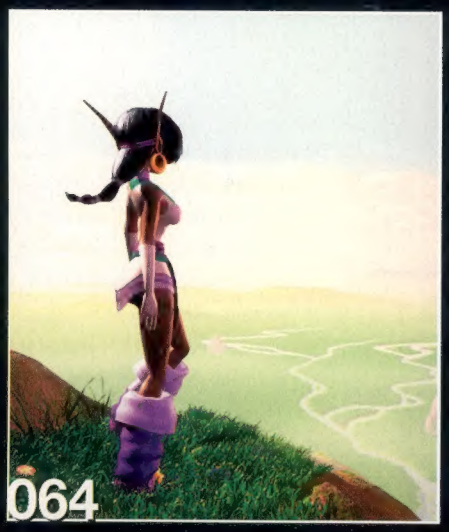
Ma quanto è rivoluzionario questo controller di Revolution? Be', quanto basta per riportare le lancette dell'orologio indietro di trent'anni, in un'epoca in cui chiunque poteva avvicinarsi a questo nuovo strumento di svago senza temere di essere aggredito da minacciose estensioni cornute. I giochi sono cambiati da allora, si sono evoluti, e con loro i sistemi di controllo. E soprattutto si sono plasmati attorno all'esigenza di soddisfare una fascia di utenza sempre più specializzata, ben diversa dalla gente a cui 'Insert Coin to Play' ammiccava dagli schermi di *Pong*, semplici avventori di un bar. Con Revolution, con il suo 'telecomando', Nintendo prova a reinventare la ruota, a stabilire un nuovo anno zero del videogioco, nella speranza di allargare il bacino d'utenza del medium.

Eppure non è solo questo. Piuttosto che una hardware house, Nintendo è soprattutto una software house. O meglio, i suoi sistemi sono progettati in funzione del software che intende realizzare. Di conseguenza, la pulsione ad innovare affonda le proprie radici nella consapevolezza che gli stessi giochi, a lungo andare, annoiano. Anche *Mario*, anche *Zelda*. Quando un determinato genere videoludico raggiunge l'apice della popolarità, l'utenza tende a passare ad altro, lentamente ma inesorabilmente, lasciandosi dietro solo una nicchia di irriducibili. Si pensi agli sparatutto 2D, ai picchiaduro, alle avventure grafiche. Durante questa fase calante, la domanda di nuove formule ricreative si impenna e chi riesce a soddisfarle per primo ha buone possibilità di cavalcare l'onda per anni. Si pensi a id Software e agli FPS. Ma anche alla Nintendo dell'era GC, che con *Pikmin* c'ha provato, ma evidentemente non è scattata la scintilla. In quest'ottica, Revolution può essere visto come una formidabile fucina di nuove proposte ludiche, un laboratorio per la sperimentazione selvaggia, una potenziale miniera d'oro.

Esiste inoltre una terza ragione alla base della scelta di operare un taglio così netto col passato. La rivalità fra sistemi omologhi porta ad una clonazione delle offerte: giochi simili per sistemi simili. Da qui la necessità di assicurarsi quel minimo di esclusive che diano un senso alla propria macchina da gioco, sgomitando dietro le quinte per siglare un accordo, concedendo sconti sulle royalty, io do una cosa a te e tu dai una cosa a me. Con Revolution, ogni videogioco creato attorno al suo controller è automaticamente un'esclusiva. Proprio come con il DS.

Già, il DS. Revolution ne condivide la filosofia, ma la estende al salotto di casa, dove l'occasional gaming è l'eccezione, non la regola. Ed è forse qui che l'unico, vero dubbio sul successo di Nintendo ha ragione di germogliare. Il fatto che un sistema di controllo 'particolare', fortemente legato alla gestualità, abbia raccolto consensi nel settore delle piattaforme portatili è garanzia sufficiente che un'interfaccia analogamente atipica funzioni anche in un contesto salottiero? Se davvero Revolution non sarà compatibile con gli HDTV, non sarà prestazionalmente all'altezza di 360 e PS3 e non vanterà analoghe funzionalità multimediali, non rischierà forse di precipitare nel ghetto della parete attrezzata? Una cosa è certa: qualsiasi cosa faccia Nintendo, è sempre un gran bel vedere.

Speciali



052 Generazione micro
Il nuovo modello di Game Boy è finalmente fra noi. Quali ripercussioni può avere sui giocatori e sull'industria l'arrivo dell'ennesima iterazione della console Nintendo?

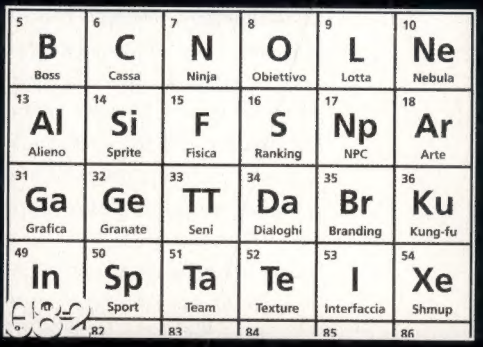
058 Miss Dynamite
Il seguito/prequel del più popolare FPS per N64 è anche il più importante FPS per Xbox 360. **Videogiochi** incontra Rare per conoscere il passato e il futuro di Johanna Dark

064 Odissea infinita
Sopravvissuto al passaggio su tre piattaforme diverse, *Kameo* è finalmente in dirittura d'arrivo

070 Distruzione a squadre
Gli Strogg sono ormai alle porte: è il momento perfetto per incontrare id Software e scoprire quale sia stata la direzione creativa imboccata dal team per *Quake 4*

076 Fuori dalla nebbia
Rand Miller parla di *Myst*, una delle serie più controverse di sempre, della difficoltà di creare il game design di un titolo simile e di ciò che è successo con *Uru*

082 Realizzare il gioco perfetto
È possibile estrapolare gli elementi peculiari dei migliori titoli in circolazione e unirli per creare il gioco definitivo?



Future Media Italy è parte di Future plc. Future pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 100 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è una quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR).

Non-executive Chairman: **ROGER PARRY**
Chief Executive: **GREG INGHAM**
Group Finance Director: **JOHN BOWMAN**
Tel +44 1225 442244 www.futureplc.com

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Gianluca Belvisi, Tommaso De Benetti, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Giuseppe De Riso, Alberto Falchi, Gianluca Loggia, Roberto Magistretti, Massimo Maietti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Marko Radakovic, Maja Radulovic, Mattia Ravanelli, Massimo Rovatti, Simone Soletta, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 6,00 + euro 4,00 di spese sped.
Abbonamento: euro 26,00 (6 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy SpA, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futureitaly.it

Agenzie territoriali
MEDIAWAVE S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 26005520

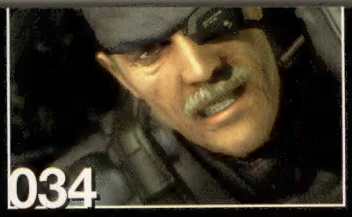
Email videogiochi@futureitaly.it **Web** www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Stefano Lisi stefano.lisi@futureitaly.it marketing & business development manager
Cosma Rebagliati direttore produzione
Federica Rossi, Elena Romanato, Alba Bosatra produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c)

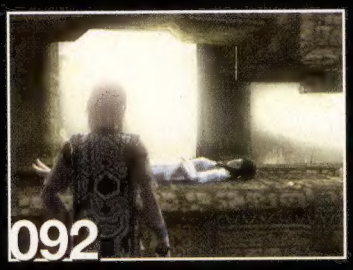
sommario novembre dicembre

il numero fatto in aeroporto


034

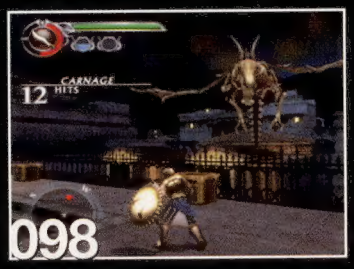
036

038


092

040

094



098

100

110

125

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Tokyo Game Show e X05

022 **Outer Worlds**
Halo, il film. Halo, il talk show

026 **The Guest**
Goodfellas

027 **Biffovision**
La scatola dei ricordi

028 **Il Kaibano**
Meglio? Peggio? Diverso

029 **Missing in Action**
Videogiochi di carne

030 **Mattscape**
Videogame in televisione (1 di 2)

031 **Mightier than the Sword**
Amore vero

136 **La Storia di...**
Alone in the Dark, il progenitore dei survival horror

142 **Forum**
L'opinione dei lettori

136 **Time Extend**
Alla (ri)scoperta di *Silent Hill 3*

144 **Sul prossimo numero**
Finalmente 360

Anteprime

044 Castlevania: Dawn of Sorrow (PS2, Xbox)
050 Hitman: Blood Money (PC, PS2, Xbox)
046 Ikusagami (PS2)
034 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3)
042 Ninety-Nine Nights (360)
038 Rogue Galaxy (PS2)
045 Ryu Ga Gotoku (PS2)
036 Siren 2 (PS2)
048 Star Wars Battlefront II (PC, PS2, Xbox, PSP)
049 Star Wars: Empire at War (PC)
040 True Crime: New York City (PS2, Xbox, GC)

Recensioni

102 Advance Wars: Dual Strike (DS)
125 Battalion Wars (GC)
104 Black & White 2 (PC)
128 Burnout Legends (PSP)
100 Burnout Revenge (PS2, Xbox)
131 Castlevania: Dawn of Sorrow (DS)
124 Conflict: Global Storm (PC, PS2, Xbox)
116 Far Cry Instincts (Xbox)
094 F.E.A.R. (PC)
122 GT Legends (PC)
119 Jak X (PS2)
106 Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2, Xbox)
111 Myst V: End of Ages (PC)
121 NBA Live 06 (PC, PS2, Xbox, GC)
120 NHL 06 (PC, PS2, Xbox, GC)
130 Osu! Tatakae! Ouendan (DS)
129 Pursuit Force (PSP)
109 Radiata Stories (PS2)
108 Raiden III (PS2)
110 Serious Sam 2 (PC, Xbox)
092 Shadow of the Colossus (PS2)
114 Sniper Elite (PC)
098 Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox, GC)
096 SSX on Tour (PS2, Xbox, GC)
112 The Suffering: Ties that Bind (PC, PS2, Xbox)
115 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown (PS2, Xbox)
118 Total Overdose (PC, PS2, Xbox)
126 Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution (PSP)
127 WRC (PSP)
123 WRC: Rally Evolved (PS2)
117 Without Warning (PS2, Xbox)

Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futureitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale

prima pagina

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

TGS 2005: all'insegna del 'poco, ma buono'

Il terremoto scatenato dal controller di Revolution e dal trailer di *MGS4* fa tremare i muri della fiera giapponese

Per la settimana che va dal 10 al 17 settembre, le previsioni del tempo annunciano un periodo di caldo intenso che attraverserà tutto il Giappone: il tifone Nabi è passato solo da qualche giorno, rilasciando quel carico di afa e umidità tipico delle nazioni dell'estremo Oriente, e le temperature sono sorprendentemente elevate. Ma la settimana in questione si presenta particolarmente calda soprattutto per l'industria del videogioco: l'uscita di Game Boy Micro, annunciata da Nintendo con una campagna pubblicitaria milionaria fatta di spot televisivi, volantinaggio e affissioni, precede di un paio di giorni il lancio di PSP nella gradevole colorazione Ceramic White, di quel *Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution* che molti utenti occidentali attendono come la manna dal cielo e, soprattutto, del film 'Final Fantasy VII: Advent Children', potenzialmente in grado di dare uno scossone alle già sorprendenti vendite di UMD video. Ma la massiccia presenza di stranieri per le vie di un'Akihabara inaspettatamente affollata (e in cui le scritte "sold out" hanno ben presto accompagnato tanto l'edizione più appetibile del Micro, quella retrò con i colori storici del Famicom, quanto il lungometraggio di Square Enix) tradisce il vero evento clou della settimana: il Tokyo Game Show.

Sin dalle prime battute si evince che addetti al settore e giornalisti riversano sull'edizione 2005 della seconda fiera videoludica per importanza una serie di aspettative difficilmente soddisfabili. Certo, PS2 ha ancora qualcosa da dire, DS e PSP possono regalare qualche sorpresa, ma tutti vogliono la nuova generazione di piattaforme. La vogliono subito e non sembrano disposti ad accontentarsi di una fugace occhiata: vogliono toccare con mano, sperimentare, giudicare. In breve, vogliono giocare. L'hype è ben oltre i livelli di guardia, il desiderio di poter dire 'c'ero anch'io' talmente forte che l'aeroporto di Narita sembra faticare ad accogliere gli operatori giunti da Europa, USA, Australia, Cina, Corea. Basta guardarsi intorno nella zona ritiro bagagli per scorgere un Phil Harrison apparentemente immune al jet-lag (o, molto più probabilmente, che non ha dovuto viaggiare per 11 ore in un sedile di 20 centimetri quadrati in mezzo a una torma di bambini urlanti), il team di *WipEout Pure*, e una mezza dozzina di PR e giornalisti, tanti giornalisti. Edge, Game Informer, Reset, Gamespot, IGN, 1up: sono tutti presenti in massa, esattamente come il plotone di giornalisti italiani, mai così numeroso per una fiera in terra d'Oriente.

Tecnicamente è Square Enix ad aprire le danze, ma l'insipida conferenza stampa della casa di *Dragon Quest* viene (saggiamente) disertata da gran parte dei giornalisti, più inclini a riversarsi in quel di Shibuya per il primo grande evento legato al TGS: la press conference Microsoft interamente dedicata a Xbox 360. Si è detto sugli scorsi numeri di **Videogiochi** dell'inspiegabile capacità della casa di Redmond di finalizzare con un efficace supporto promozionale quanto di buono svolto dal dipartimento R&D e degli altri reparti al lavoro sulla console di prossima uscita. Come una squadra ancelottiana, Microsoft svolge un'opera preparatoria senza falle, mette in campo la migliore formazione possibile e crolla nel momento decisivo, lasciando l'amaro in bocca ai suoi interlocutori e facendo sorgere seri dubbi sulla lucidità di un reparto marketing probabilmente costretto a lavorare in corsa. Tanto vale dirlo subito: il Tokyo Game Show (o meglio, le conferenze stampa ad esso legate) non ha costituito un'eccezione alla regola. I fortunati giornalisti sopravvissuti al getto polare emesso dai condizionatori della metropolitana, più insidiosi di un'orda di Covenant, approdano infatti allo spettacolare hotel Cerulean Tower (un tempo quartier generale di Sony Computer Entertainment Europe per le proprie presentazioni, se questo può avere qualche significato almeno simbolico) convinti di assistere a un momento storico, con Microsoft pronta a piantare la propria bandiera nel cuore di Tokyo. In fondo, gli ingredienti per una ricetta da Gambero Rosso ci sono tutti: la console è pronta, a differenza di quanto si possa dire per le piattaforme concorrenti, tutta l'industria è presente, la gente, come detto in precedenza, ha una fame maledetta di next-gen... Basterebbe uno show di J Allard, qualche frecciata ben assestata a Sony e Nintendo, il cameo di qualche sviluppatore di peso in terra nipponica, l'annuncio di una line-up per il lancio giapponese ricca di titoli indirizzati ai giocatori hardcore, data di uscita e prezzo, e magari un comunicato-bomba (l'acquisizione di uno studio, anche minore, sarebbe sufficiente) a sigillare il tutto. È fatta, basta metterla in porta.

I trionfanti comunicati di CESA (Computer Entertainment Software Association) che annunciano il raggiungimento di un nuovo record di visite, con oltre 176.065 presenze, non devono trarre in inganno. L'associazione ha distribuito migliaia e migliaia di ingressi omaggio, stringendo accordi con diversi istituti scolastici per portare a Makuhari il maggior numero possibile di studenti e superare così il precedente record di presenze. La ripresa del mercato giapponese sta avvenendo molto più lentamente di quanto CESA voglia far credere

Invece la press conference in questione si tramuta nel più squallido degli 0-0. Ad accogliere i quasi 700 giornalisti, in gran parte di testate locali, non c'è Allard, ma Yoshi Maruyama, general manager di Xbox in Giappone. **Videogiochi** recupera l'invito alla conferenza stampa e realizza che il nome dell'ex-vicepresidente di Square campeggiava già a grandi lettere di fianco a luogo e ora dell'evento. Un attimo di rifles-

> "Tutti vogliono la nuova generazione di piattaforme. La vogliono subito e non sembrano disposti ad accontentarsi di una fugace occhiata"

sione e la scelta sembra aver senso: per sfondare, Xbox 360 deve sembrare una console partorita in Giappone, con titoli creati da sviluppatori giapponesi per giocatori giapponesi. Non a caso le prime immagini a comparire sul gigantesco schermo a fondo sala sono quelle di *Ninety-Nine Nights* (p.042) e *Final Fantasy XI*. Ma quando Maruyama si limita ad accennare solamente ai due progetti firmati da Hironobu Sakaguchi, rimandando a fine anno per ulteriori dettagli e nuove immagini, una sensazione di disagio comincia a strisciare in platea. Disagio che aumenta quando a salire sul palco è Cliff Bleszinki, lead designer di Epic incaricato di mostrare quello

Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

Erano anni che se ne parlava e finalmente Polyphony Digital si è decisa a mostrare al TGS2005 qualcosa di quello che è stato, poco originalmente, ribattezzato 'il *Gran Turismo* delle due ruote'. Se il filmato mostrato al TGS può essere utile a trarre qualche indicazione (in attesa di mettere le mani sulla versione finale, il cui lancio è sorprendentemente previsto entro la fine dell'anno), appare chiaro che, oltre al motore grafico della serie automobilistica, *Tourist Trophy* condivida con *Gran Turismo* anche i tracciati, con Tsukuba e Fuji Raceway a fare da sfondo ai centauri digitali. La struttura della modalità principale, stando a quanto dichiarato dal director Takamasa Shichisawa, dovrebbe essere familiare, con il giocatore 'costretto' a partire con due moto dalla potenza ridotta e a guadagnarsi il diritto di correre su mezzi più veloci superando prove simili alle patenti di *GT* e accumulando il necessario denaro virtuale. Tutto molto bello. Ma che fine ha fatto la versione PSP di *GT*?

Lo stand 360 ospitava una zona VIP, che riproduceva un salotto particolarmente stiloso, dove graziose signorine erano liete di illustrare le potenzialità della console Microsoft. Ospite fisso dell'area era Tetsuya Mizuguchi (in alto), diventato quasi il portavoce ufficiale della piattaforma in Giappone, un compito particolarmente difficile considerando la fredda accoglienza riservata a Robbie Bach durante la sua conferenza stampa (pagina a fianco)

Rule of Rose

Presentato a porte chiuse da SCEI, *Rule of Rose* ("grammaticalmente il titolo non è corretto, ma in giapponese 'Rule of the Rose' non suona altrettanto bene", dichiara il produttore esecutivo **Bill Ritch**) sembra destinato ad arricchire la nutrita schiera di titoli horror/paranormali per PS2, collocandosi a metà fra *Shadow of Memories* e *Siren 2*. Definita dai suoi autori un 'psycho mistery thriller', l'avventura vede il giocatore avvalersi dell'ausilio di un cane, alla *Demento*, per venire a capo degli strani eventi occorrenti in una fattoria del sud dell'Inghilterra, dove un gruppo di bambini, in preda a non si sa quale forza maligna, rapisce una serie di adulti per sottoporli a torture di ogni tipo e, presumibilmente, ucciderli. Sebbene la casa giapponese abbia mostrato solo un fugace video, senza dare indicazioni di alcun tipo sul gameplay, il gioco sembra destinato a far parlare di sé nei prossimi mesi, a causa dei non troppo velati riferimenti sessuali presenti nei filmati in CG e della dose di violenza (per lo più psicologica) contenuta nella trama. SCEI ha tentato di smorzare i toni specificando,per bocca di Ritch stesso, che "non sono gli adulti a torturare i bambini. È una cosa che SCEI non si permetterebbe mai di mostrare. Sono i bambini a torturare gli adulti". Occhi aperti.

che all'E3 di quest'anno era risultato il titolo più promettente per 360: *Gears of War*. Il gioco sembra ancora largamente incompleto, il frame rate vacilla e la richiesta di spegnere telecamere e macchine fotografiche durante la riproduzione dei filmati del gioco la dice lunga sul desiderio di Microsoft di tenere il progetto lontano dagli occhi dei consumatori, almeno fino a quando Epic non l'avrà reso più presentabile. In parole povere, non sarebbe da stupirsi se il lancio del gioco slittasse ben oltre quel febbraio 2006 previsto da Bleszinki e soci.

Dopo dieci, interminabili minuti in cui risulta davvero impossibile farsi un'idea di *Gears of War*, Maruyama riprende la parola e prova a riscaldare la platea con un filmato atto a dimostrare il gran numero di titoli in cantiere per 360, sia da parte di software house occidentali che orientali. Il filmato è, come da tradizione, montato egregiamente, ma di fatto manca completamente di picchi d'interesse: scorrono le immagini di *Call of Duty 2*, *Dead Rising*, *Frame City Killer*, *Kameo: Elements of Power*, *Project Gothan Racing 3*, *Saint's Row* e *Sonic the Hedgehog*, fra gli altri, ma molti giochi sembrano ancora in stato embrionale, altri sono mostrati solo sotto forma di cut-scene o sequenze in CG, e sono totalmente assenti sorprese in grado di galvanizzare il pubblico. Il risultato? Il filmato finisce e non un singolo applauso si leva dalla folla di giornalisti e analisti. Dimostrando una certa prontezza di riflessi, Maruyama-san riprende immediatamente la parola e invita sul palco SangYoun Lee, amministratore delegato di Phantagram, per una spiegazione più approfondita di *Ninety-Nine Nights*. Il gioco non è esente da pregi e il solo nome di Tetsuya Mizuguchi fra i suoi autori gli merita un posto nel cuore di tutti i giornalisti presenti in sala, ma appare inspiegabile il perché Microsoft

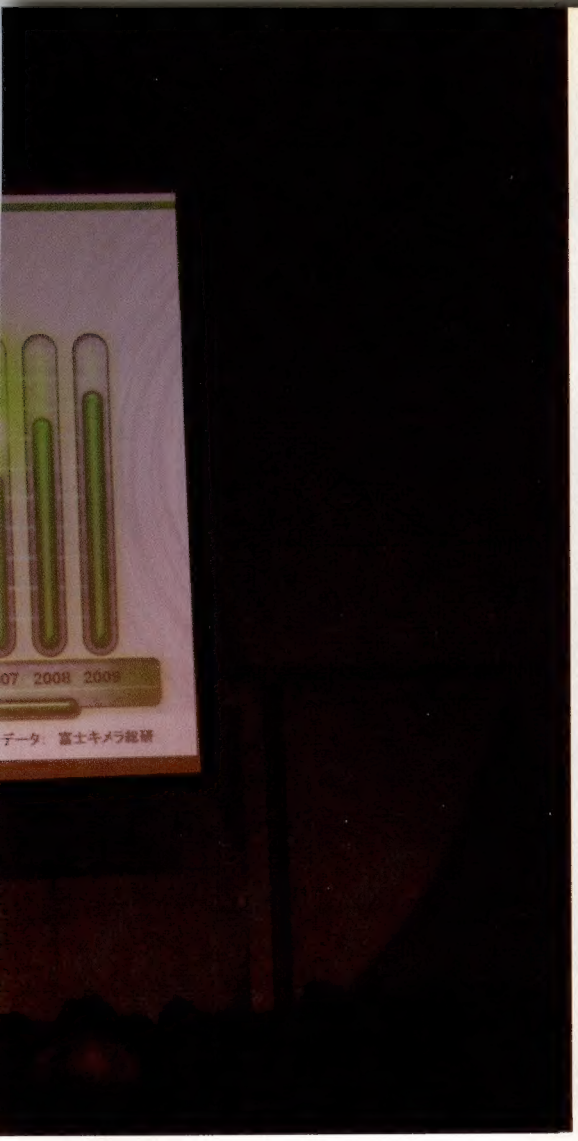
> "Maruyama conclude il proprio discorso, ringrazia, e il gelo cala sulla sala. Non ci sono applausi. Niente. Sembra di stare in chiesa"

voglia dedicare così tanta attenzione a quello che molti osservatori hanno definito come un semplice clone di *Dynasty Warriors*.

I presenti ricevono un'iniezione di adrenalina solo quando il general manager di Microsoft snocciola data e lancio della console, come promesso. 22 novembre, 2 dicembre e 10 dicembre saranno i giorni in cui, rispettivamente, i giocatori americani, europei e giapponesi potranno mettere le proprie mani su Xbox 360. Ma la vera sorpresa è il prezzo sorprendentemente basso a cui Microsoft intende vendere il sistema nel Paese del Sol Levante: la versione con hard disk da 20GB, controller wireless, cavo component HD-AV, telecomando e cavo Ethernet, l'unica prevista per il Giappone, verrà infatti venduta al prezzo di 37.900 yen (circa 277 euro, a cui va aggiunto il 5% di tasse applicato dai rivenditori ai consumatori, per un prezzo finale traducibile in 291 euro). Confermati sette giochi di lancio: *Ridge Racer 6*, *Frame City*, *Dead or Alive 4*, *Ghost Recon Advanced Warfighter*, l'impronunciabile *(eM)-eNCHANT-arM*, *Tetris: The Grandmaster Ace* ed *Everyparty*.

Qualche giornalista dagli occhi a mandorla mugugna per l'assenza di una versione (ultra)economica senza HD, qualche giornalista occidentale mugugna per la pesante differenza di prezzo con le release americana ed europea, qualche altro giornalista mugugna per la mancanza di annunci di un certo spessore... Sta di fatto che Maruyama conclude il proprio discorso, ringrazia tutti gli intervenuti, e il gelo cala sulla sala. Non ci sono applausi, urla, fischi. Niente. Sembra di stare in chiesa. La sessione di Q&A successiva scorre via in un clima di eguale apatia, con Microsoft che rifiuta per il momento di quantificare il numero di console che verranno distribuite al lancio. "Se il buongiorno si vede dal mattino, questo Tokyo Game Show sarà un fiasco solenne", è il commento laconico di un paio di redattori di uno dei siti di videogiochi più visitati in Italia, inconsapevoli di cosa li attenda il giorno successivo, quel 16 settembre che sarà ricordato come 'il giorno della Rivoluzione'.

L'apertura della fiera coincide con l'evento clou della settimana: l'annuale discorso di **Satoru Iwata**, presidente di Nintendo, all'industria. Da settimane è data per certa la presentazione del chiacchierato controller di Revolution proprio in occasione di questo discorso e il livello di attesa appare semplicemente ridicolo. Ne è dimostrazione il fatto che, forse per la prima volta nella storia, tutti i giornalisti occidentali rinunciano a bagordi e festini vari nei meandri di Shinjuku, Shibuya e Shimo-Kitazawa per arrivare in fiera il prima possibile e non perdersi nemmeno una sillaba di Iwata. Il tragitto su Yamanote e Keiyo Line necessario per raggiungere il Makuhari Messe (una penosa odissea di due ore), sembra non pesare a nessuno dei gaijin. La stanchezza è un lontano ricordo, il jet-lag non esiste, l'aria surgelata dei condizionatori del treno una piacevole brezza per arrivare ancora più svegli all'evento. Gli argomenti di discussione sono solo due: *Metal Gear Solid 4*, le cui immagini fanno bella mostra di sé sulle pagine di



Famitsu, e il controller di Revolution. Come in una pellicola fantozziana, le voci si inseguono, si distorcono, vengono amplificate. "Un giornalista di Eurogamer ha detto che il corrispondente di Edge ha un amico a Famitsu che ha già visto da una settimana il controller", è la frase più normale che gira per le carrozze. Manca solo il gol di testa di Zoff su calcio d'angolo. A un certo punto si scopre che il controller è stato effettivamente presentato alla stampa nipponica il giorno precedente, ma anche chi è riuscito a scambiare quattro chiacchiere coi propri colleghi nipponici fatica a descrivere la periferica. Si parla di sensori, giroscopi, infrarossi, ma di fatto tutti sembrano più perplessi di prima. E l'attesa diventa spasmodica.

In fiera, la coda per ritirare il badge d'ingresso è chilometrica e, come accade spesso in queste situazioni, subentra l'entropia. Si sparge la voce che la sala dove Iwata terrà la conferenza è microscopica e può ospitare un numero ridotto di giornalisti. È il panico. Redattori il cui unico esercizio fisico negli ultimi dieci anni si è limitato a qualche sessione di *Dance Dance Revolution* iniziano a correre come se non ci fosse un domani verso la sala conferenze del Makuhari Messe. Sono le 10, manca ancora un'ora abbondante al discorso di Iwata, ma per alcuni è già tardissimo. L'arrivo alla meta rivela però una sorpresa inattesa: prima di Nintendo, sarà Microsoft ad occupare la sala con una conferenza stampa indirizzata a tutti coloro che non avessero potuto raggiungere il Cerulean Tower il giorno precedente. Memori dell'esperienza passata, diversi giornalisti tentennano una volta all'ingresso: 'perdere' un'ora di fiera proprio nel giorno di minore affluenza di pubblico (il primo giorno del Tokyo Game Show è riservato agli addetti al settore e rappresenta l'unica occasione per provare con calma i titoli esposti senza essere sommersi dallo tsunami di otaku, cosplayer e bambini che affolla il complesso nel week-end) per assistere a una conferenza senza novità non è proprio il massimo, ma l'idea di non poter assistere all'evento dell'anno convince i più a infilarsi nella sala.

Videogiochi richiede ora uno sforzo d'immaginazione ai suoi lettori. Provate a chiudere gli occhi e a pensare a qualche centinaio di giornalisti, già delusi dalla prima conferenza stampa Microsoft, ammassati in uno stanzone dalla tappezzeria agghiacciante, su sedie scomodissime, costretti ad aspettare circa un'ora prima di poter vedere Iwata, Miyamoto e soci. In sala mancano le scimmie urlatrici che accompagnano regolarmente le press conference Nintendo all'E3, ma si intravede qualche T-shirt con Mario e/o Luigi, oltre alle solite borse marcate GameCube. Quando Robbie Bach sale sul palco è come se Berlusconi avesse appena preso la parola a un convegno di Rifondazione Comunista. Bach percepisce l'atmosfera ostile, ma se la cava egregiamente, intervallando i soliti proclami autoritari ("Xbox 360 dominerà la prossima generazione di console") con apprezzabili momenti di umiltà ("abbiamo fatto diversi errori con Xbox in Giappone, ma proveremo a porvi rimedio" e "sotto certi aspetti PlayStation 3 è più potente di Xbox 360, Xbox 360 è più potente sotto altri"). Tutto sembra filare liscio, anche quando Cliff Bleszinki viene chiamato a mostrare, per la seconda volta, *Gears of War*, ma poi Bach decide di chiamare in proprio aiuto Shinichi Manata, dalla chilometrica carica di Microsoft Japan Xbox platform development chief, per illustrare le potenzialità della piattaforma come media center. Ed è la fine. È la fine perché un'orda di giornalisti in attesa della rivoluzione videoludica difficilmente può sfoderare un sorriso di fronte alla notizia che, sì, Xbox 360 è in grado di leggere film in streaming da PC e riprodurli fedelmente, sì, Xbox 360 può interfacciarsi a centinaia di lettori MP3 (sì, anche PSP) e riprodurre fedelmente i brani musicali in essi contenuti, e sì, Xbox 360 può proiettare sul proprio televisore le immagini scaricate dalla propria macchina fotografica digitale. Si diceva qualche pagina fa dell'incapacità di Microsoft di giocare in maniera efficace le proprie carte quando si parla dei rapporti con la stampa. La conferenza di Bach ne è un esempio perfetto: è il primo giorno del TGS, Nintendo sta per mettere sul panno verde il proprio jolly, è presente il pubblico più hardcore di tutti, giornalisti che si sono sobbarcati dieci, quindici, anche venti ore d'aereo per vedere coi propri occhi la next-gen… e Tanaka mostra fotografie di panorami scattate con la propria digitale. È la goccia che fa traboccare il vaso: dal fondo della sala un giornalista sbotta, suggerendo che la 'caratteristica rivoluzionaria' che permette di vedere le proprie foto sul televisore è già realtà grazie a un qualsiasi cavetto venduto in bundle con la macchina fotografica. Non è chiaro se Tanaka raccolga o meno l'osservazione (di sicuro lo fanno quasi tutti i giornalisti con malcelate risate), ma non si perde d'animo e rilancia: oltre a vedere le foto, è possibile vedere le foto e ascoltare contemporaneamente uno degli MP3 scaricati in precedenza (!). È un momento surreale: mentre sull'onda di un'indecifrabile canzone giapponese Tanaka passa dalle splendide coreografie psichedeliche di Jeff Minter alle stesse foto viste un secondo prima, il pubblico è basito. Di fatto, **Videogiochi** ha un vuoto mentale da quel preciso istante alla fine della conferenza. Il taccuino è vuoto, il registratore fermo, la telecamera spenta, il cervello pure.

Come zombi romeriani, i giornalisti tornano in vita con l'ingresso di Iwata in una sala gremita all'inverosimile. Manca un boato da stadio, probabilmente a causa della presenza di un nutrito gruppo di giornalisti giapponesi (più introversi o semplicemente più

A giudicare da quanto mostrato durante la trionfale conferenza stampa Nintendo, il cavo che collega il controller di Revolution al 'nunchaku-style expansion controller' è assai più lungo di quello mostrato nelle foto ufficiali rilasciate dalla casa di Kyoto

Loco Roco

Poco sorprendentemente, è stata SCEI a portare al TGS il titolo più promettente per PSP. Ciò che colpisce è invece la meccanica essenziale di *Loco Roco*, lontana anni luce da quella dei giochi derivativi sviluppati finora da Sony per il suo portatile. Il giocatore controlla il gommoso protagonista indirettamente, vale a dire facendo ruotare il suo mondo in senso orario e antiorario (agendo sui due tasti dorsali) di modo che rotoli ove desiderato. È possibile anche saltare, premendo i due dorsali contemporaneamente. Scopo di *Loco Roco* è quello di guidare il blob attraverso livelli irti di ostacoli e nemici: il contatto con questi ultimi fa 'dimagrire' il protagonista, che deve quindi nutrirsi dei fiori disseminati per gli stage per guadagnare ciccia virtuale. L'aumento di dimensioni (che può portare il blob ad occupare anche un quarto dello schermo) ne compromette però gli spostamenti attraverso il livello e sta al giocatore venire a capo dei puzzle partoriti dai game designer SCEI, ora dividendo il blob in tanti piccoli 'mini-blob' (così da farli scivolare agevolmente in imbuti e feritoie), ora scovando passaggi segreti e vie alternative.

educati), ma la tensione è palpabile. Le prime parole del presidente di Nintendo fanno però capire che la rivoluzione può attendere: Iwata si lancia infatti in una celebrazione chilometrica dei 20 anni di Nintendo, condita con dati di vendita, grafici a torta, classifiche e ogni sorta di rilevazione di mercato possibile e immaginabile. Iwata si dichiara compiaciuto del successo della collana Famicom Mini per GBA. E via una montagna di dati. Iwata si dichiara compiaciuto delle vendite di GB Micro. E via una montagna di grafici per dimostrare come sul campo dei portatili Nintendo sia ancora in grado di far vedere i sorci verdi agli avversari. Iwata si dichiara compiaciuto del successo di *Nintendogs*. E via una montagna di ricerche di mercato atte a dimostrare come ci sia una sostanziosa fetta di giocatrici ignorata dal resto dell'industria. Iwata si dichiara compiaciuto delle vendite della serie *Training for Adults*. E via una montagna di dati per far vedere che c'è vita nel segmento over-30.

È una mezz'ora snervante, ma Iwata non pare scomporsi. È lui la star di questo Tokyo Game Show e se per spiegare il concetto del nuovo controller di Nintendo sono necessari 30 minuti di noiosissimi grafici, pazienza. Anche Miyamoto è un attore non protagonista oggi: un veloce saluto al volto più conosciuto di Nintendo (sommerso da una montagna di flash) e Iwata riprende a parlare, instancabile. "Credo di aver dedicato fin troppo tempo a questa premessa", ammette a un certo punto. "Nintendo ha dimostrato come sia possibile espandere il mercato col DS. [...] Il nostro obiettivo è identico per le console da casa. La missione di Nintendo è sempre la stessa: come possiamo ingrandire la popolazione giocante e come possiamo far progredire il mercato? Dai giorni del Famicom i controller sono diventati sempre più complessi. Forse chi ha smesso di giocare l'ha fatto perché ha trovato i controller troppo complicati". Il desiderio di Nintendo di andare a toccare il mercato dei non-giocatori trasuda in ogni frase di Iwata, che conclude il proprio discorso in maniera eloquente: "Per attirare nuovo pubblico, abbiamo cominciato modificando l'assunto che vuole che il controller vada impugnato con due mani".

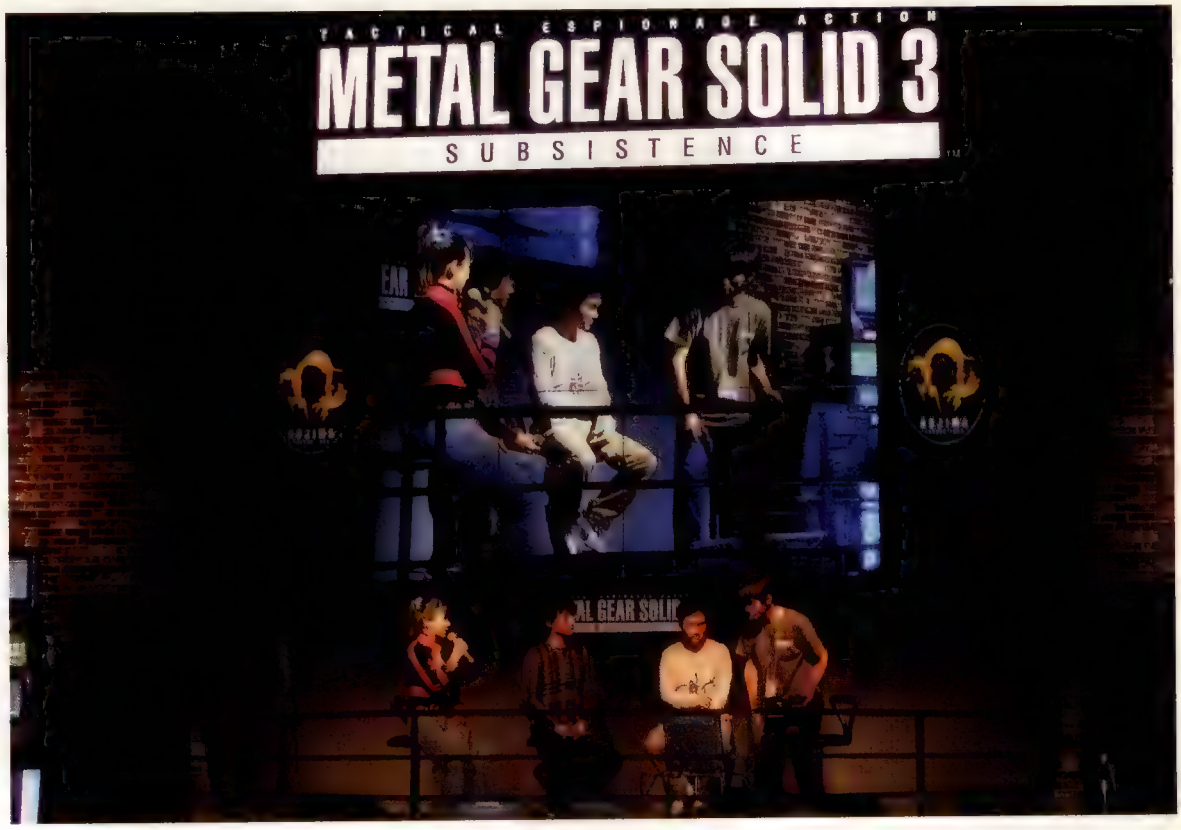
Buio in sala e sullo schermo gigante il logo Nintendo lascia il posto ad un'animazione in computer grafica che mostra il... controller? O è forse meglio chiamarlo telecomando? Telecontroller? Qualsiasi sia la definizione che la casa di Kyoto assegnerà alla periferica, e nessuno ha dubbi che i creativi giapponesi escogiteranno qualche nome altisonante, l'impatto creato da quei 20cm di plastica bianca sulla platea è facilmente immaginabile: gli spettatori strabuzzano gli occhi, filmano, fotografano e cercano di non perdersi un millisecondo di quel filmato, nel silenzio più assoluto. Il controller è elegante nella sua essenzialità: vicino al

D-pad si trovano il tasto per l'accensione della console (mutuato da un qualsiasi telecomando televisivo) e un tasto A enorme, esattamente come sul controller di GameCube. Leggermente più in basso trova posto la fila di tasti Select, Home e Start, e ancora più sotto i pulsanti X e Y, con il tasto B posizionato sul retro, a fungere da grilletto. Completa il quadro un indicatore luminoso atto a segnalare quale controller sia in possesso del giocatore nel caso di partite multiutente.

Sono pochi secondi, assolutamente insufficienti per digerire una portata così nutriente. Ma la CG è solo l'antipasto, e ben presto arriva il primo. Un video, montato magistralmente, mostra possibili applicazioni della periferica: un ragazzo gioca a squash usando il controller come fosse una racchetta; un paio di cuochi lo usano per affettare del pesce virtuale; due vecchietti si improvvisano direttori d'orchestra utilizzando la periferica come una bacchetta; un capellone impugna due comandi per suonare una batteria immaginaria; un trentenne lo sfrutta come mazza da baseball, mentre per nonno e nipote diventa una canna da pesca, per un impiegato un trapano da dentista e per una ragazza lo strumento con cui far saltare un personaggio virtuale. Finito il primo, sotto col secondo. La solita CG mostra un'estensione del controller, nella forma di un'altra periferica collegata alla precedente mediante un cavo di mezzo metro, consistente in stick analogico e due dorsali (Z1 e Z2). Il video successivo mostra una coppia farsi largo nel buio con una 'torcia elettrica' in mano; un altro finge di giocare a un FPS, con il telecomando puntato verso il monitor a fare da pistola; tre ragazze lo usano per schiacciare zanzare immaginarie, mentre per un altro è una katana.

Una schermata con cinque telecomandi di colorazioni diverse (nero, argentato, bianco, lime e rosso) precede un Iwata trionfante. Periferica in mano, il presidente di Nintendo si lascia andare a un liberatorio "Questo è il controller di Revolution. [...] Nella parte frontale c'è un sensore che chiamiamo 'Direct Pointing Device', che rivela con precisione il punto del televisore verso cui il giocatore sta direzionando la periferica. Revolution può anche rilevare la distanza dal televisore e persino l'angolazione con cui viene inclinato il telecomando". Esattamente dalla parte opposta al DPD trova posto uno slot d'espansione. "Questo apre le porte a un enorme numero di possibilità", prosegue Iwata. "Oggi abbiamo mostrato quello che chiamiamo il 'nunchaku-style expansion controller': il nostro obiettivo è di includerlo nella confezione standard di Revolution. Nel genere degli FPS crediamo che il nunchaku controller possa diventare un nuovo standard".

Iwata si lancia quindi nell'analisi delle ragioni che hanno portato alla nascita di una simile periferica. Come già detto, l'obiettivo principale è quello di attirare il pubblico di non-giocatori "che ha una barriera mentale nell'utilizzo simultaneo della mano destra e sinistra, come avviene coi controller tradizionali". Per Nintendo, l'espansione del pubblico di giocatori passa obbligatoriamente per la creazione di un controller "che la gente possa piazzare sul tavolino del proprio soggiorno, proprio di fianco al telecomando del lettore DVD". E perché ciò avvenga, il controller dev'essere di dimensioni ridotte, impugnabile con una mano sola.



È il momento del dessert, preparato, secondo un'antica ricetta giapponese, dalle terze parti ansiose di mostrare il proprio entusiasmo per la rivoluzione. Sullo schermo gigante Akitoshi Kawazu (*Final Fantasy XII*), Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) e Yuji Horii (*Dragon Quest*) tessono le lodi del telecomando, dichiarandosi piacevolmente stupiti di una simile innovazione. La presenza di sviluppatori esterni è anche l'occasione per Iwata per mettere a sopire le preoccupazioni di quegli utenti Nintendo già avvezzi a un trattamento non proprio regale delle terze parti: il 'classic-style expansion controller' fornirà un set di comandi più tradizionale, in modo che qualsiasi titolo, anche quelli dotati di un'interfaccia classica, possa trovare casa su Revolution. "Tutti i vostri giochi preferiti funzioneranno perfettamente su Revolution", è la promessa di Iwata, che si lancia poi in un confronto fra il DS e la prossima console casalinga di Nintendo, spiegando come la creazioni di nuovi tipi di gameplay permetta anche alle software house di tutto il mondo di abbattere i costi di sviluppo. Seguono cinque minuti in cui Iwata-san ripete un copione già recitato mille volte e **Videogiochi** ne approfitta per guardarsi intorno: nessuno dei presenti sembra prestare particolare attenzione allo speaker, impegnati come sono a mostrare al proprio vicino una possibile applicazione del controller. Un ragazzo in fondo alla sala simula di impugnare una stecca da biliardo, un altro sembra uno sbandieratore del Palio di Siena, mentre un terzo mima il lancio del lazo da parte di un cowboy. Di fatto, tutte le ultime file, lontane alcune decine di metri dal management Nintendo, sono più prese a dibattere su quanto appena visto che a dare ascolto a Iwata, la cui conclusione viene accolta da un applauso caloroso, ma sbrigativo.

Tutti i presenti sono infatti ansiosi di tuffarsi all'interno della fiera (inconsapevoli della pochezza di novità che li attende), ma non prima di un veloce contraddittorio all'esterno della sala conferenze con i propri colleghi. Per elencare pro e contro, con relative osservazioni, della periferica, le 144 pagine della rivista che tenete in mano non sarebbero sufficienti, quindi **Videogiochi** si limiterà a riassumere quanto sentito in quei minuti. Il partito degli ottimisti ritiene che l'industria sia pronta per una simile novità: il successo del DS ha dimostrato come nuove idee non precludano il successo commerciale e il telecomando di Revolution, oltre a favorire la creazione di gameplay innovativi, sarà perfetto anche per i giochi tradizionali, FPS in primis, grazie alle espansioni dedicate. I pessimisti temono che la novità possa portare solo alla nascita di minigiochi o concetti estremamente semplici, e denunciano la somiglianza di alcuni esempi mostrati da Nintendo (i cuochi che tagliano il pesce, ad esempio) con analoghe meccaniche di giochi per EyeToy. Il secondo gruppo sembra altresì convinto che la strada per attirare nuovo pubblico non passi necessariamente per l'adozione di nuove interfacce, ma debba invece puntare al fotorealismo, unica caratteristica in grado di essere 'compresa' dai non-giocatori. La conclusione del dibattito è scontata. "Dipende tutto dai giochi", ripetono all'unisono i sostenitori delle due fazioni, prima di infilarsi nel padiglione principale del Makuhari Messe.

> "Iwata è la star di questo TGS, e se per spiegare il nuovo controller di Nintendo sono necessari 30 minuti di noiosissimi grafici, pazienza"

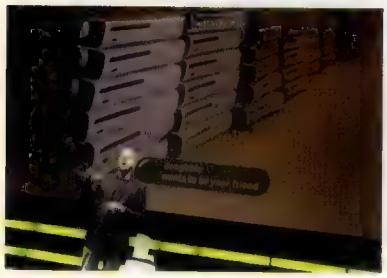
L'ingresso rivela la prima novità della fiera: Square Enix, da sempre punto di riferimento della kermesse col proprio stand gigante (e affollatissimo) piazzato proprio all'entrata, ha preferito investire una cifra ridotta sul Tokyo Game Show di quest'anno, realizzando uno stand di dimensioni modeste in uno degli angoli più remoti della fiera. Il suo posto è stato quindi preso da Microsoft, il cui spazio espositivo brilla per razionalità e stile: le postazioni di gioco sono numerose (al contrario dei giochi per 360 mostrati) e ben spaziate, la zona delle interviste comoda, con divani e televisori HDTV ad accogliere i visitatori, e visibile da tutti, così da far risaltare la presenza di stelle del calibro di Tetsuya Mizuguchi sotto il gigantesco logo 'Xbox 360'. Al contrario, sembra poco ispirato il padiglione Sony, la cui caratteristica di rilievo, in negativo, è rappresentata dall'assenza più totale di novità per PS3: niente demo giocabili, niente video nuovi, niente di niente. SCEI prova a giustificarsi spiegando di voler sorprendere i consumatori giapponesi coi video di *Killzone*, *Motorstorm* e compagnia bella esattamente come successo per i loro colleghi d'oltreoceano all'E3, ma la scusa sembra non convincere nemmeno il portavoce della casa e l'amaro in bocca viene compensato solo in parte dalla presenza di titoli interessanti per le attuali piattaforme, come nel caso di *Rogue Galaxy* (p. 038) e *Siren 2* (p. 036) per PS2 o di *Loco Roco* per PSP (vedi box).

In mancanza di nuovi filmati ad opera dei team di Phil Harrison, tocca quindi a Hideo Kojima farsi avanti e dare una ragione ai visitatori del TGS per tenere d'occhio l'uscita di PlayStation 3 il prossimo anno. Il trailer di *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (p. 034) è una calamita per chiunque si trovi a passare nel raggio di 100 metri dallo stand Konami, e sebbene il trailer sia già disponibile in rete nei giorni della fiera, non sono in pochi a rimanere incollati allo schermo gigante per vedere due, tre, anche quattro volte di fila lo spettacolare filmato di Kojima-san.

Ma c'è anche un'altra ragione per cui in molti dedicano così tanto tempo a un 'semplice' trailer: le sorprese al TGS 2005 si contano sulle dita di una mano e la voglia di next-gen spinge parecchi visitatori a passare svogliatamente di fronte a titoli che in altri momenti avrebbe riscosso di ben altro successo, come nel caso degli interessanti *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* e *Rule of the Rose* (vedi box). L'annuncio del controller di Revolution ha ormai riempito le pance dei convenuti, che ora si aggirano fra gli stand nauseati da pietanze già assaggiate mille volte, ma già pronti per il banchetto che verrà servito nel 2006 a Los Angeles. E non a caso il solito interrogativo ripetuto a fine fiera ("Qual è stato il game of the show?") viene prontamente sostituito da una nuova domanda: "Quanto manca all'E3?".

X05: i giochi sono fatti (quasi)

A poco meno di due mesi dalla commercializzazione di Xbox 360, Microsoft mostra in appena due giorni praticamente l'intera line-up di lancio



Il vice presidente J Allard mostra immagini di Xbox 360 sottoposte al testing. Nel frattempo, tale 'doughboy' vuole diventare suo amico

Svoltosi ad Amsterdam dal 4 al 5 ottobre nel ventre di ciò che resta di un vecchio complesso industriale del 1800, il quarto faccia a faccia di Microsoft con il mercato europeo ha visto il colosso di Redmond recitare l'ultimo atto della campagna pre-lancio di Xbox 360. Manca infatti poco più di un mese all'apertura dei cancelli della prossima generazione hardware, e l'X05 ha permesso agli oltre 1000 invitati fra giornalisti e operatori del settore di gettare uno sguardo più prolungato al di là dell'uscio.

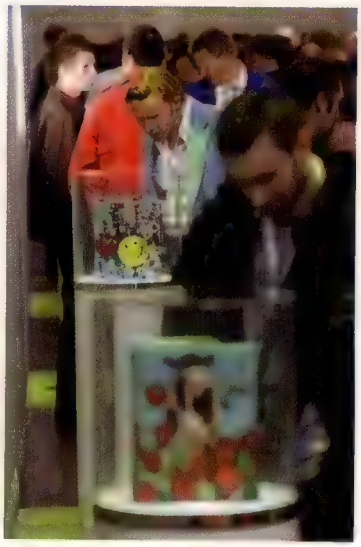
La mattina del 4 ottobre, il vice presidente di Xbox Europe, Chris Lewis, apre la conferenza stampa con i saluti di rito per poi lanciare una rapida sequenza di filmati ritraenti il maggior numero possibile di giochi in arrivo o appena usciti per Xbox. Motivata dal desiderio di dimostrare la presunta vivacità del sistema malgrado l'imminente balzo generazionale, Microsoft non ha escluso nessuno dal montaggio, premurandosi di mostrare tra gli autorevoli *Far Cry Instincts* e *Half-Life 2* anche prodotti di comprovata mediocrità, come *Nightmare Before Christmas*, assieme ad altri di discutibile fama, come *Disney Chicken* (?). Ma va bene così. Del resto è solo un modo per ricordare alla comunità che nei suoi quattro anni di vita Xbox ha saputo affermarsi come protagonista del settore, attirando su di sé l'attenzione dell'industria occidentale. Nel bene e nel male.

Prima di passare all'unico argomento per cui i presenti sembravano disposti a sopportare l'elevata temperatura della sala (venendo dagli 11 gradi all'aperto, la maggior parte delle persone aveva felpe, giacche o maglioni raggomitolati sulle ginocchia), Lewis fa saggiamente notare l'importanza dell'Europa per il successo di Xbox 360. Non solo in termini di potenziale di crescita del mercato, ma anche per la sua natura di 'hub creativo'. Sarà per la cittadinanza statunitense dell'hardware o per il tratto marcatamente yankee del suo management, ma in pochi sembrano aver fatto mente locale su un dato alquanto significativo, per non dire eccezionale, in ambito console: i tre più importanti titoli di lancio per Xbox 360, vale a dire *Kameo: Elements of Power*, *Perfect Dark Zero* e *Project Gotham Racing 3*, sono tutti made in Europe.

Dopo una breve ma soddisfacente dimostrazione della modalità cooperativa di *Perfect Dark Zero* (dettagli a partire da pagina 058), il Chief Xbox Officer **Robbie Bach** guadagna il palco per snocciolare qualche numero sull'attuale estensione del mercato Xbox (22 milioni di console vendute, 2 milioni di sottoscrizioni ad Xbox Live), per ribadire che "Xbox 360 è la console più potente al mondo" e per promettere con tono enfatico "more of the same", evidentemente inconsapevole del significato che la comunità videoludica attribuisce a quelle quattro parole.

Quando J Allard dà il cambio a Bach, un giornalista italiano seduto poco distante prende a contorcersi nella poltrona pregando a bassa voce "fa che non si metta a descrivere l'Xbox Guide per l'ennesima volta". Purtroppo, la sua preghiera non viene accolta, ma almeno la dimostrazione è impreziosita dall'effettiva connessione del sistema alla rete Live. Il vice presidente chatta con colleghi d'oltreoceano, aggiunge nuovi contatti alla sua lista amici, ne iscrive altri in quella degli utenti da ignorare (una funzione che permette di escludere compagni di gioco indesiderati dai matchmaking), gioca al puzzle game *Hexic* incluso in Xbox Live Arcade e conclude la sua performance con un giro o due su un tracciato di *PGR3*. Tutto sommato è un'affascinante, seppur ridondante, dimostrazione della cura riposta da Microsoft nell'allestimento di servizi che sanno effettivamente di next generation (almeno su console).

È quindi il turno di Peter Moore. E di solito quando tocca a lui, l'annuncio di 'qualcosa' è nell'aria. Del resto era suo il braccio tatuato 'november 9'. E infatti, dopo una dimostrazione di *Kameo* ed una di *Gears of War*, si arriva al *Crackdown* di Realtime Worlds, all'atteso *Too Human* di Silicon Knights, all'inevitabile *Splinter Cell 4* di Ubisoft, all'altrettanto inevitabile *Alone in the Dark* di Atari e allo sci-fi fantasy *Mass Effect* di Bioware, tutti presentati attraverso brevi filmati, più o meno in-game, più o meno convincenti. Ma quando Moore nomina *Halo*, tutta la sala sussulta. Sfortunatamente non è del terzo capitolo del bestseller Bungie che sta per parlare, ma del film ispirato al franchise. Moore rivela che il regista de 'Il Signore degli Anelli' e 'King Kong', Peter Jackson, sarà produttore esecutivo della pellicola insieme a Fran Walsh (il regista non è ancora stato scelto). Lo stesso Jackson esprime il suo compiacimento attraverso un videomessaggio che lo ritrae incredibilmente dimagrito e curiosamente somigliante all'attore Dominic Monaghan in versione 'Lost'. Il CEO di id Software, Todd Hollenshead, intanto, annuncia la genesi del prossimo *Castle Wolfenstein* su Xbox 360 (sarà il primo progetto a nascere direttamente su console nella storia di conversioni da PC della casa di Carmack), mentre Gerhard Florin di EA promette edizioni Xbox 360 de *Il Padrino*, *Burnout* e *Battlefield*, ma soprattutto di *FIFA 2006 Road to FIFA World Cup*, quest'ultimo esclusivo per il sistema Microsoft.



Al termine della conferenza, una massa affamata di uomini e donne viene convogliata all'interno di un enorme capannone a base circolare, attraversato da camerieri portatori di viveri e bevande. Lungo la circonferenza della struttura, una serie di piccole capanne simili ad igloo ospita diverse postazioni di gioco armate di Xbox 360 e display LCD da 26" griffati Samsung. Ma è tutto spento e gli accessi sono sbarrati dal servizio di sicurezza. Si giocherà più tardi, al termine di una performance acrobatica che vede Joanna Dark volteggiare appesa ad una corda calante dal centro del soffitto insieme al padre Jack e ad altri tre o quattro temerari. Mentre i mille sguardi dei presenti sono puntati verso l'alto, **Videogiochi** scopre che le patatine fritte sottratte ad un vassoio di passaggio sono senza sale. Quando il circo chiude, mille paia di

Nella sala adibita per la conferenza stampa, puntualmente illuminata da un sole verde Xbox, faceva un caldo notevole. Videogiochi è lì in alto, a destra, di fianco al tizo col piercing all'ombelico

Robbie Bach illustra a una platea che a riguardo ne sa ormai quanto lui le capacità multimediali di Xbox 360. Sì, Robbie, funziona anche con PSP. È davvero necessario puntualizzarlo ogni volta?

gambe e braccia si riversano negli igloo, ora accessibili e illuminati da una pletora di finestre affacciate sulla next gen. Ci sono tutti, da *Ninety-Nine Nights* a *Kameo*, da *Project Gotham Racing 3* a *FIFA*, da *Perfect Dark Zero* a *Ghost Recon Advanced Warfighter*. **Videogiochi** vorrebbe giocare, ma senza lottare. E allora si limita ad osservare da sopra le spalle dei più fortunati. Ma ciò che vede non la sconvolge. Sarà la stanchezza, la musica assordante, il caos da E3 nell'ora di punta, il nuoto sincronizzato delle patatine fritte nello stomaco, ma la prima impressione è che il balzo generazionale sia in realtà un timido passo in avanti a 720p.

Fuori dall'edificio, al di là del ponte, passano navette che portano in albergo al ritmo di due ogni dieci minuti. Nella speranza di un day after più tranquillo, **Videogiochi** si issa sul primo pullman in partenza, arriva in albergo, supera la reception, prende l'ascensore, stanza 3020, chiave magnetica, luce verde, scarpe, letto, buio.

La mattina del 5 ottobre sono tutti nuovamente in quel vecchio complesso industriale del 1800. Al suo interno, l'arredamento è cambiato. Una lunga sala rettangolare ospita da un lato decine di postazioni Xbox 360, dall'altro una fila di cubicoli disposti perimetralmente ove hanno luogo interviste e dimostrazioni dietro porte chiuse. Un piccolo stand eretto dinanzi ai cubicoli ostenta da un lato display HDTV dal costo proibitivo, e dall'altro un impianto home theater completo di poltrona, Xbox 360 e *PDZ*. Curiosamente, c'è anche un calciobalilla interamente in metallo.

I giochi. È onestamente difficile esprimere un'opinione 'professionale'. Pretendere dalla prima tornata di software ludico per Xbox 360 prestazioni da *Killzone* (quello per PS3 secondo Sony) sarebbe ovviamente ingenuo, ma è evidente che gli sviluppatori, anche quelli interni alla stessa Microsoft, siano arrivati con l'acqua alla gola al giorno del giudizio. Circa 60 persone sono attualmente al lavoro su *PGR3* per risolvere un problema di aggiornamento texture (nella build provata all'X05, asfalto e palazzi erano in parte ricoperti da texture in bassissima risoluzione), ottimizzare il frame rate e ridurre l'aliasing (molto evidente sugli LCD Samsung). *Ghost Recon Advanced Warfighter* si è presentato all'X05 ben diverso da come lo si era visto nel video dell'E3. Privo di ogni effetto di post processing e afflitto da vistosi rallentamenti, anche questo è destinato al migliorare col tempo, ma quanto? *Oblivion* era ancora in uno stato sinceramente impresentabile. Di converso, *Condemned* è parso in ottima forma malgrado la brutta performance dell'E3, mentre titoli come *Gun* e *Tony Hawk's American Wasteland* esprimevano un ideale di upgrade che non sembrava andare oltre l'incremento della risoluzione. Curiosamente, *Call of Duty 2* e titoli di matrice giapponese come *NNN* e *DOA4* sono parsi praticamente pronti per la stampa e la distribuzione nei negozi.

"Un piccolo stand ostenta un impianto home theater completo di poltrona, 360 e *PDZ*. Curiosamente, c'è anche un calciobalilla in metallo"

Più in generale, l'overdose di materiale next generation ha posto l'accento su una delle nuove problematiche che l'alta definizione è destinata a sollevare. Il contrasto fra la qualità dei modelli poligonali di *NBA Live 2006* (con i suoi atleti iper-realistici, grondanti sudore e avvolti da autentico tessuto digitale) e le loro animazioni 'current gen' era tale da inficiare notevolmente la resa complessiva. Detto altrimenti, all'aumentare del realismo grafico e della definizione sembra diminuire la tolleranza verso sbavature e compromessi. La compenetrazione di poligoni fra giocatori di football a 640x480 è quasi accettabile (ammesso che si riesca a notare), ma è una delle prima cose che salta all'occhio nella versione Xbox 360 di *Madden 2006*. Si tratta chiaramente di un problema a carico degli sviluppatori piuttosto che dell'hardware, ma di certo non ha aiutato Microsoft a stupire.

Chi invece la sta senz'altro aiutando in questo senso è Epic. Il suo *Gears of Wars*, escluso dallo showfloor per evidenti problemi di frame rate (gli sviluppatori garantiscono i 30fps per la versione finale, arrivando a dire che, laddove dovessero superarli nel corso dello sviluppo, aggiungeranno tanto dettaglio extra da riportarli a 30), continua a stupire. La nuova demo iniziava all'aperto, di notte, sotto la pioggia. Oltre a trasformare il terreno in fanghiglia e a lucidarne i sassi, l'acqua discendeva torrenziale lungo tronchi d'albero e pareti di cemento per un effetto complessivo che definire 'umido' appare riduttivo. Flettendosi sulle ginocchia e proseguendo di corsa a testa bassa, il protagonista veniva inquadrato da una telecamera traballante posta a pochi centimetri da terra come a simulare la ripresa di un cameraman costretto al medesimo esercizio fisico. Molto bello. Poco più avanti **Videogiochi** apprende dell'esistenza di un nuovo tipo di Locusta che al terrore dell'oscurità aggiunge la strizza dell'urlo. Creature del buio, le Locuste tendono a stare alla larga dal giocatore che saggiamente stazioni sotto una fonte di luce. Ma non questi nuovi esemplari. Il loro ingresso in scena è infatti preannunciato da un grido agghiacciante la cui frequenza è così alta da mandare in frantumi neon, faretti e lampadine, affogando nell'oscurità luoghi che si ritenevano sicuri.

Molto meno impressionate tecnicamente (e anche discutibile stilisticamente), ma ugualmente ricco di spunti interessanti è parso *Crackdown* di Realtime Worlds. Ciò che all'apparenza sembra un clone di *GTA* (del resto gli sviluppatori vengono da Rockstar) si

L'infatuazione di Microsoft per la personalizzazione di Xbox non sembra conoscere pudore. Né, in certi casi, buon gusto

(In senso orario) *Gears of War* (Epic), *Mass Effect* (Bioware), *Too Human* (Silicon Knights), *Crackdown* (Realtime Worlds). Sebbene la prima tornata di giochi per Xbox 360 soddisfi l'intenzione di Bach di offrire "more of the same", i titoli del periodo post-lancio appaiono ben più intriganti

Oltre ad essere una delle più hi-tech, questa postazione dimostrativa di *Perfect Dark Zero* era anche l'unica provvista di comoda e soffice poltrona. Ovviamente perennemente occupata

trasforma in qualcosa di più sofisticato nel momento in cui il protagonista denuncia abilità acrobatiche da Uomo Ragno che gli permettono di saltare fra i tetti dei palazzi nonché raccogliere e scagliare autovetture (con o senza passeggero) come fossero scatole di cartone. Il sistema di puntamento permette di selezionare specifiche parti del bersaglio, accordando quindi opzioni come il disarmo (sparando alle mani) o l'immobilizzazione (sparando alle gambe). Un intrigante processo evolutivo del personaggio lo vede migliorare progressivamente nelle attività che il giocatore predilige dando adito ad intriganti collaborazioni fra superuomini digitali diversamente specializzati in modalità co-op. Chi sa guidare guida; chi è muscoloso scaglia vettura cum collega sulla freeway per evitare il traffico in tangenziale. Spassoso e demente quanto basta per insidiare la sua palese fonte di ispirazione. Ma non vedrà la luce prima della fine dell'anno prossimo. Purtroppo, tanto *Too Human* di Silicon Knights quanto *Mass Effect* di Bioware erano ancora troppo indietro per un'esposizione sia pubblica che privata (a meno che non si possa definire tale la messa in mostra di concept art e foto molto work in progress).

Di ritorno sul suolo italiano, **Videogiochi** non può che sentirsi al tempo stesso moderatamente ottimista per l'immediato futuro di Xbox 360 e sinceramente intrigata per quello più remoto. Quando è il software a parlare, si direbbe che le idiosincrasie del motore propagandistico di Microsoft passino in secondo piano. Certo, mostrare un codice fallato di *Project Gotham Racing 3* con texture da N64 non è proprio la mossa più brillante da fare, ma il sospetto è che Microsoft abbia maturato sufficiente sicurezza da permettersi il lusso di lasciare con l'amaro in bocca. E come per incanto, si rivivono i primi momenti di *Halo*, quando quell'FPS dal frame rate improponibile finì per rivelarsi uno dei migliori sparatutto della storia.

Intervista: Peter Moore, Corporate Vice President, Worldwide Marketing and Publishing, Xbox

In Europa non siete riusciti ad ottenere il successo che speravate...
Più che altro nel sud dell'Europa.

Già, in nazioni come Spagna ed Italia. Nella sua carriera lavorativa ha dovuto fare i conti con il fallimento di Dreamcast. Ritiene che con questo terzo lancio hardware la fortuna possa essere finalmente dalla sua parte?
[Ride] La fortuna non dovrebbe avere a che fare con l'eventuale successo di una console. Il problema con Xbox nel Sud Europa è stato che Sony ha una forte presenza in nazioni come la Spagna: hanno fatto un ottimo lavoro, davvero [in questo momento la Spagna è la nazione col maggior numero di vendite software e hardware per PlayStation2, persino davanti alla Gran Bretagna, ndr]. E per questo con 360 ci siamo concentrati particolarmente sulle esigenze del mercato sudeuropeo. Inoltre investiremo molti più soldi nel marketing in queste nazioni per raggiungere i consumatori e soddisfare i loro bisogni. Credo che Xbox non sia andato bene come avrebbe meritato in Sud Europa, ma con 360 abbiamo provato a correggere quello che non andava. Perciò provate a pormi la stessa domanda fra un paio d'anni. Magari stavolta avrò avuto fortuna [ride].

È soddisfatto della performance di Xbox 360 al Tokyo Game Show? Pensate di essere riusciti a far finalmente breccia nel cuore dei consumatori giapponesi? Inoltre, perché una sola versione di 360 in Giappone?
Per esaminare la situazione giapponese è necessario avere una visione più ampia possibile del mercato laggiù. Noi siamo una società americana che prova a farsi largo fra società giapponesi come Sony e Nintendo: il nostro approccio con Xbox 360 doveva per forza di cose tener conto di quest'elemento. Due anni fa abbiamo iniziato a pensare seriamente al mercato giapponese, investendo un sacco di soldi in contenuti che potessero soddisfare i consumatori di quella parte del mondo. Non ci siamo però concentrati solo sui contenuti; abbiamo anche pensato al design. Per questo abbiamo collaborato con uno studio di Osaka per la creazione della console, e le ricerche di mercato dimostrano che il look di 360 riscuote consensi presso gli utenti giapponesi. Ma sarei un bugiardo se non dicessi che l'area a cui ci siamo dedicati maggiormente, un'area che andava esaminata con maggiore attenzione all'epoca di Xbox, è quella dei contenuti. Contenuti specifici per gli utenti giapponesi. In breve, RPG.

Il che ci porta alla domanda sull'unica versione per il mercato nipponico. Ci sarà una sola versione al lancio (e non posso assicurare che dopo il lancio non ce ne saranno altre) perché i consumatori giapponesi, più di qualsiasi altro giocatore nel mondo, hanno bisogno di un hard disk per gli RPG, soprattutto per i MMORPG.

Come mai il prezzo è così basso rispetto a quello che dovranno pagare gli utenti europei per lo stesso bundle?
Be', dovete tener presente che ai 37.900 yen di listino vanno aggiunte le tasse, il che porta a un totale di quasi 40.000 yen, che equivalgono grosso modo a 350 euro [291 in realtà, ndr]. Quello che dovete capire è che non potremo mai avere lo stesso identico prezzo, convertendo i dollari in euro o yen con la calcolatrice, in tutto il mondo perché ogni mercato ha esigenze diverse. In Giappone, per esempio, dovevamo essere molto aggressivi dato che la nostra presenza su quel mercato è irrisoria. Se avessimo avuto un market share dell'85% probabilmente avremmo avuto un prezzo di lancio più alto, ma non è così, quindi abbiamo puntato su un prezzo aggressivo.

> "Credo che Xbox non sia andato bene come avrebbe meritato in Sud Europa, ma con 360 abbiamo provato a correggere ciò che non andava"

Come vi proponete di allargare la base d'utenza rispetto a quella che ha abbracciato Xbox in questi ultimi anni?
Innanzitutto con i giochi. Tutti sapete cos'abbiamo in serbo per il lancio di 360. Ho già detto di *FIFA*, e che piaccia o meno parliamo di un titolo fondamentale nel mercato europeo, ma abbiamo anche *Kameo*, un gioco fantastico a mio modesto avviso. Credo che la gente stia anche aspettando il prossimo *Perfect Dark* e lo stesso vale per *PGR3*. Sono tutti titoli con un appeal enorme e che non piacciono solo a una fascia ristretta di utenti. *King Kong* avrà un successo fenomenale per via della licenza cinematografica, ma il gioco da solo è fantastico: l'ho provato due o tre settimane fa su un devkit e sono rimasto estasiato semplicemente nel vedere le animazioni di King Kong, proprio come sei fossi al cinema.

Xbox Live Arcade costituisce un'altra opportunità per richiamare il grande pubblico. Magari non vi piacciono gli FPS, per fare un esempio, ma potete scaricarvi tutto un altro genere di giochi con Arcade. E non dovete nemmeno pagarli! La gente può comprare un Xbox 360 e non spendere più un euro, semplicemente downloadando i titoli di Xbox Live Arcade.

Quindi non teme che il parco giochi di Xbox 360 finisca per assomigliare a quello PC, con un FPS via l'altro?
No, non penso. Uno può odiare gli FPS e divertirsi semplicemente con Live Arcade. State tranquilli che se i consumatori non dimostreranno più interesse negli FPS, l'industria smetterà di svilupparli. Per fare un esempio l'unico FPS su cui stiamo lavorando al momento in Microsoft è *PDZ*.

A proposito di *PDZ*, Rare si è detta interessata a realizzare una esperienza soddisfacente piuttosto che a produrre un titolo 'soft', in modo da ottenere una certificazione il più bassa possibile. Sembrerebbe una scelta in contraddizione col vostro obiettivo di allargare il mercato.
Perfect Dark Zero sarà certificato 'M' (Mature). Deve essere molto chiaro sulla confezione che quel gioco è solo per adulti e che non dev'essere venduto ai bambini. Se vado al cinema a vedere un film che è vietato ai minori, ho un'idea chiara di cosa sto per vedere: faccio quella scelta consapevolmente. Stessa cosa con un FPS come *PDZ*. Ma il fatto che mi piaccia *PDZ* non significa che non possa piacermi anche *Kameo*, che non voglia impersonare un'elfa oltre a Joanna Dark. A volte voglio essere un agente segreto, altre volte una principessa, altre ancora Tiger Woods, altre volte Ronaldo... Xbox 360 permette di essere tutti questi personaggi. Sta tutto nella possibilità di scegliere.

Come nasce il coinvolgimento del regista Peter Jackson nella realizzazione del lungometraggio basato su *Halo*?
Due mesi fa abbiamo fatto un accordo con Universal e Fox per la realizzazione e distribuzione del film di *Halo*: si tratta di una delle PI di maggior richiamo a Hollywood a causa dei milioni di fan della serie, consumatori che hanno acquistato *Halo* e *Halo 2* su Xbox oppure *Halo* su PC. Parliamo di un pubblico prevalentemente di sesso maschile, che va dai 18 ai 34 anni, un pubblico che va spesso al cinema. Microsoft però non era particolarmente interessata alla produzione di un film: c'era il rischio di rovinare l'appeal di *Halo* con un film di livello qualitativo dubbio. Quindi abbiamo contattato Alex Garland come sceneggiatore ('28 giorni dopo' e 'The Beach'), che ha realizzato un copione che ha subito convinto Bungie. Microsoft ha persino pagato di tasca propria per la sceneggiatura, una mossa inusuale in questo settore.

Contemporaneamente Peter Jackson stava lavorando con Universal per 'King Kong'. Jackson è un grande fan di *Halo* e quando ha saputo da Universal del nostro film, ha chiesto immediatamente di essere coinvolto nel progetto. E da lì è nata la collaborazione. Ciò che è importante è che Jackson possiede la visione e il know-how tecnologico per rendere reale il mondo di *Halo*: il film richiederà un sacco di lavoro in CG ed effetti speciali e la sua struttura in Nuova Zelanda, dove verrà girata la pellicola, possiede tutta la tecnologia necessaria per fare un ottimo lavoro.

Ribelli senza pausa

Gli instancabili creatori di *Ratchet & Clank* parlano dei rapporti con Sony e Naughty Dog, e di come motivare i propri dipendenti

A livello produttivo, Insomniac ha ben pochi eguali: dal 2001 la piccola software house californiana ha sfornato un episodio di *Ratchet & Clank* per PS2 ogni anno, arrivando ora al quarto capitolo della serie con *Ratchet: Gladiator* (in uscita per novembre). Sebbene debba ora condividere l'attenzione di Ted Price e soci con il progetto *I-8* per PlayStation 3, il futuro della serie sembra meno grigio di quello del proprio collega d'etichetta *Jak & Daxter*, e se PS2 si avvia ormai al tramonto, non sembrerebbero esserci motivi plausibili per non traghettare il franchise sulla prossima generazione hardware. Il communications director **Ryan Schneider** spiega i segreti alla base del successo di Insomniac.

Pur non realizzando giochi su licenza, e dovendo quindi puntare esclusivamente sulla qualità delle proprie creazioni per tenerle in vita, Insomniac se la deve comunque vedere con deadline annuali. Una scadenza simile sarebbe una fonte di stress inesauribile per qualsiasi team. È così anche per Insomniac?
Realizzare giochi su base annuale sarà sempre una bella sfida, ma d'altro canto Ted [Price, presidente di Insomniac] è sempre felice di sperimentare iniziative che permettano di staccare la spina e abbattere lo stress [lo scorso anno, per celebrare il decennale di Insomniac, Price ha pagato a tutti i suoi dipendenti una vacanza in un resort messicano, ndr]. Insomniac è arrivata terza nella classifica delle migliori piccole imprese per cui lavorare negli Stati Uniti: abbiamo dei metodi per ridurre al minimo gli effetti negativi del superlavoro, ma non potrei mai starmene qui e dire che non abbiamo periodi di superlavoro. Solo che cerchiamo di sfruttarli nella maggiore misura possibile.

Non ci spacchiamo la schiena tutti i giorni dell'anno. Dalla fine di un progetto al mese di febbraio dell'anno successivo il lavoro è puramente concettuale. Facciamo molto affidamento sulle varie scadenze e cerchiamo di non sforarle mai. Quindi posso dire che da febbraio/marzo fino ad agosto/settembre siamo decisamente impegnati.

Non vi piacerebbe fare a meno di una simile pressione? Avere un calendario che vi permetta di lavorare ad un titolo per un periodo superiore ad un anno?
Ho partecipato a un sacco di riunioni e l'obiettivo è capire come stimolare la gente a produrre cose sempre nuove. Uno delle obiezioni che sento è che alcune persone finiranno inevitabilmente per bruciarsi, e questo è un fatto innegabile, ma per contro c'è un sacco di gente, soprattutto fra i programmatori, che basa fortemente il proprio lavoro sulle scadenze, che riesce a dare il meglio di sé quando è sotto pressione. Sono stato un giornalista e mi piaceva lavorare con delle scadenze. Siamo tutti giocatori, ci piace avere una sfida da affrontare. Preferiamo avere una routine lavorativa come la nostra attuale perché ci stimola e riusciamo a rispettare le scadenze, sfornando continuamente giochi che prendono dal 90 per cento in su.

Qual è la posizione del vostro studio all'interno dell'industria, considerando il rapporto preferenziale che avete sempre avuto con Sony?
Siamo sviluppatori completamente indipendenti. Abbiamo un rapporto esclusivo davvero buono con Sony, e non abbiamo alcuna intenzione di cambiarlo. Ma non è una cosa obbligatoria: se non avessimo un rapporto simile e ci venisse detto di fare un gioco di karaoke dedicato a Vanilla Ice o qualcosa del genere... [girandosi verso un dipendente di Sony Computer Entertainment] Possiamo evitare una roba del genere, vero? Non dobbiamo fare niente di simile, giusto?

Ritenete che lavorare con Sony vi dia la libertà creativa per creare un titolo di qualità oltre che un potenziale blockbuster?
Certo, vantiamo un rapporto molto sincero ed informale per quanto riguarda lo sviluppo, anche perché abbiamo un certo curriculum. Ma se Sony ci dà dei suggerimenti, in particolare per quanto riguarda la vendita dei giochi in altri territori, li teniamo decisamente in considerazione. *Ratchet* è un esempio perfetto: una cosa che abbiamo imparato riguardo ai personaggi è che quello che può funzionare negli USA, magari un Ratchet

"Insomniac è arrivata terza nella classifica delle migliori piccole imprese per cui lavorare negli Stati Uniti: abbiamo dei metodi per ridurre al minimo gli effetti negativi del superlavoro"

La serie *Ratchet & Clank* si evolve in maniera significativa ad ogni episodio, ma la decisione di improntare l'ultimo capitolo all'azione blastatoria pura potrebbe indispettire i fan più hardcore

sempre vestito da gladiatore, non necessariamente funzionerà in Giappone. E noi teniamo a cuore quel tipo di suggerimenti.

Fino a che punto si spinge la collaborazione fra voi di Insomniac e i ragazzi di Naughty Dog, i creatori di *Jak & Daxter*?
Non collaboriamo veramente. Abbiamo un buon rapporto per quanto riguarda le opportunità di marketing e può capitare che gli art director parlino fra di loro e collaborino per realizzare immagini di copertina o simili. Abbiamo il motore di gioco in comune, ma i nostri due franchise sono diversi e vanno in direzioni diverse. Avremo sempre un rapporto speciale grazie ai fondatori dei due studi e al rapporto di amicizia che li lega, ma non è che ci telefoniamo tutti i giorni.

La serie *Ratchet & Clank* costituisce un esempio di 'design istruttivo': tutto ciò di cui l'utente ha bisogno per scoprire i suoi segreti è lì, nel gioco. Si tratta di una regola che ha origine in Insomniac o proviene dal reparto Q&A di Sony?
Si tratta di fare un sacco di playtesting. Abbiamo focus group e tester interni, sistemiamo le cose, passiamo il tutto a Sony per i suoi test e ci spostiamo sulla scadenza successiva. Hanno quindi corso altri test, interni ed esterni, poi c'è l'E3, l'alpha, la beta, poi una beta pubblica online e poi il gold. Il gioco passa per un sacco di mani prima di arrivare nei negozi.

La crescente tendenza di *Ratchet & Clank* a focalizzarsi sulla potenza del proprio arsenale è in netta contrapposizione rispetto a quel mix di stili di gioco proposto dalla serie *Jak & Daxter*. Si tratta di una scelta precisa da parte vostra?
No, non esaminiamo *Jak & Daxter* interrogandoci su cosa fare per starne lontani. Ciò che abbiamo imparato nel corso degli ultimi anni è che i nostri giochi vendono bene per via delle armi fuori di testa, quindi ci concentriamo su quelle, partendo da ciò che sappiamo fare bene e facendolo ancora meglio.

SCEE sforna una periferica via l'altra (EyeToy, i microfoni di *SingStar*, i buzzer di *Buzz!*), mentre SCEA sembra più concentrata sul software puro. Come mai questa diversità?
Penso che in Europa siate più avanti quando si tratta di abbracciare nuovi tipi di hardware, e più amanti del divertimento. Credo che negli Stati Uniti ci prendiamo un po' troppo seriamente. *SingStar* e compagnia si faranno strada negli USA, ma prima si deve insediare un minimo di cultura del divertimento.

> "Ciò che abbiamo imparato nel corso degli anni è che i nostri giochi vendono bene per via delle armi fuori di testa, quindi ci concentriamo su quelle"

Un repubblicano al potere

L'esuberante Yoshiki Okamoto spiega perché il bilanciamento del livello di difficoltà degli action game odierni va completamente rivisto

Descrivere **Yoshiki Okamoto** come un personaggio estroverso equivale a definire John Carmack come un discreto programmatore: la personalità esplosiva del presidente di Game Republic emerge in ogni possibile situazione, sia essa una presentazione alla stampa di *Genji* in occasione dell'uscita europea del gioco (dove Okamoto ha ingannato il tempo sfoggiando la propria abilità nel campo delle arti marziali e sfoderando una serie di calci alti contro i poveri rami di bambù presenti nel cortile interno degli uffici di Sony Computer Entertainment Europe) oppure una press conference indetta da SCEI in occasione del Tokyo Game Show per parlare del futuro della serie (dove Yoshiki ha dedicato metà del proprio tempo a prendere in giro l'interprete giapponese-inglese con battute a sfondo sessuale su cui è meglio soprassedere). Quando si ha Okamoto come interlocutore è facile dimenticare i 25 anni di esperienza da lui accumulati in quest'industria e concentrarsi esclusivamente sulla seconda giovinezza che sta vivendo grazie al suo nuovo studio, in rapida crescita e con cinque progetti attualmente in cantiere, fra cui *Every Party* su Xbox 360 e un secondo episodio di *Genji*, in sviluppo su PS3.

La grafica di *Genji* è al tempo stesso motivo di orgoglio e di rimpianto per Okamoto: "Dato che ci siamo focalizzati sull'esperienza visiva, ci sono alcune zone che risultano un po' confusionarie da giocare. Mi sarebbe piaciuto avere più tempo per sistemare meglio le inquadrature"

"Il difficile non è creare un gioco che si possa ultimare. La parte difficile è creare un gioco che la gente possa finire, ma che *voglia* anche finire"

Il lancio di *Genji* in Europa è ormai imminente, ma il titolo è disponibile già da diversi mesi in Giappone. Com'è stata l'accoglienza del gioco in madrepatria?
Abbiamo ricevuto un Gold da Famitsu, che non è male [ride] e nella prima settimana di vendite abbiamo raggiunto il primo posto della classifica di Famitsu. Stiamo ricevendo un sacco di feedback positivo da parte dei consumatori, in particolare di gente che dice che era un gioco in cui hanno desiderato veramente arrivare alla fine e, cosa più importante, in cui sono stati in grado di arrivare alla fine! Sorprendentemente abbiamo ricevuto un sacco di feedback da parte di giocatrici in Giappone, non solo dal pubblico hardcore, che hanno davvero apprezzato il gioco. Al momento non ho ancora capito bene quale impressione possiamo aver fatto sulla stampa europea, ma sembrerebbe comunque essere positiva.

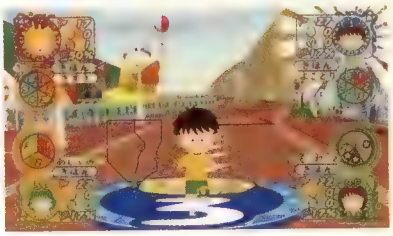
Ritiene che *Genji* sia stato un buon titolo d'esordio per Game Republic?
Gli darei un 8 su 10. Ovviamente con qualsiasi titolo non è possibile includere ogni cosa si voglia: il mio lavoro è di ultimare il gioco in tempo, farne un titolo che possa guadagnare soldi e ottenere un livello qualitativo elevato. Quindi guardando indietro, anche se ci sono caratteristiche che mi sarebbe piaciuto aggiungere, devo dire di essere contento della versione finale del gioco.

Nelle interviste rilasciate nei mesi passati ha spesso posto l'accento sul fatto che *Genji* fosse 'un gioco in cui chiunque può arrivare alla fine'. È una caratteristica che ha reso più difficile la fase di sviluppo rispetto a quella di un titolo indirizzato a un mercato di giocatori più tradizionale?
Quando ho cominciato a sviluppare giochi per Famicom, si trattava semplicemente di mettere insieme un gioco e se gli utenti riuscivano ad arrivare alla fine, bene. Se invece non ci riuscivano… be', andava bene lo stesso. Quando ho lavorato su *Street Fighter II*, avevamo un titolo in cui ci si poteva migliorare continuando a giocarci, ma questo richiedeva un sacco di pratica. Il mercato videoludico è cambiato rispetto al passato e ha ora bisogno di giochi che la gente riesca a finire e di cui riesca a vedere il finale, proprio come se stessero guardando un film.

Il difficile non è creare un gioco che la gente possa ultimare: per quello basterebbe farlo semplice. La parte difficile è creare un gioco che la gente possa finire, ma che *voglia* anche finire: un gioco che non rappresenti solo un'esperienza valida, ma che gli faccia sentire di non essere stati imbrogliati o di aver speso malamente i propri soldi.

Non era preoccupato del fatto che un certo pubblico hardcore potesse aspettarsi una sfida più impegnativa da *Genji* dopo le esperienze *Onimusha* e *DMC3*?
Sì, ero preoccupato che queste persone non ottenessero ciò che si aspettavano da *Genji*. Ma devono capire che il passato è passato. Io non sono più l'Okamoto di Capcom, sono l'Okamoto di Game Republic, che vuole creare dei giochi con cui tutti possano divertirsi. Ed è questo che voglio continuare a fare. Mi sento come un Okamoto nuovo, migliorato. Credo di realizzare giochi migliori.

Su quali basi ha preso le decisioni di game design necessarie a raggiungere efficacemente un pubblico mass market, o comunque di non-giocatori?
Mi piace pensare di aver ricevuto indicazioni preziose da tutti i consumatori dei giochi che ho realizzato in passato. Quando si sviluppano coin-op bisogna bilanciare il gioco in modo tale che i giocatori continuino a infilarci gettoni, che il livello di difficoltà aumenti in punti ben precisi, quando si vuole spingere il giocatore a tirar fuori un altro gettone. Quando mi occupavo della supervisione sia dei titoli da sala che di quello casalinghi in Capcom, il mio primo titolo è stato *Resident Evil*,



L'originalità di Okamoto è evidente non solo osservando il suo curriculum, ma anche studiando la futura line-up di Game Republic, con titoli diversi come *Genji 2* (PS3) ed *Every Party*, un board game multiplayer per Xbox 360 (in foto)

che è essenzialmente un gioco in cui bisogna essere portati per arrivare alla fine. Quindi la gente ha iniziato a pensare che non fossi interessato a realizzare giochi per tutti, invece ho sempre cercato di creare titoli user-friendly. Penso persino di essere una persona user-friendly! [ride] Ho dato ascolto ai giocatori e ora sto agendo di conseguenza.

Il sistema utilizzato da *Genji* per spiegare al giocatore l'arte del contrattacco è stato creato specificatamente per questo titolo o è una caratteristica su cui ha lavorato per diverso tempo?
Gli action game possono essere molto aggressivi, incentrati sull'abbattimento dei nemici, o passivi, con il giocatore chiamato a scappare costantemente. Non credo ci sia mai stato un gioco che miscelasse entrambi gli aspetti, con il giocatore che insegue i nemici e i nemici che inseguono il giocatore. Eppure è così che dovrebbe essere un gioco d'azione, ed è questa la base del sistema di *Genji*. Siete degli esperti di *Street Fighter II*? Chi pensate che sia più forte fra Ryu e Ken?

Ad essere sinceri, l'unico personaggio che è rimasto scolpito nella nostra mente è probabilmente quello di Chun-Li.
[Ride]. Ok. Comunque mi avete fatto pensare ai contrattacchi di *Street Fighter II*. Ryu e Ken essenzialmente usano le stesse tecniche: sono copie uno dell'altro, eccezion fatta per la grafica. All'epoca pensavamo che le counter sarebbero state un'aggiunta interessante, quindi c'erano dei parametri secondo cui ogni personaggio poteva essere vulnerabile ad un contrattacco. Mettiamo che Ryu eseguisse uno Shoryuken: poteva infliggere un danno enorme, ma allo stesso tempo poteva subirlo. Ma ci siamo resi conto che fosse un'idea troppo complessa per i giocatori a quel tempo, quindi ci siamo sbarazzati di tutti i parametri, ad eccezione di quelli di Ryu, perché ci siamo dimenticati di cancellarli. Per questo Ryu ha un punto debole che Ken non ha, risultando quindi più potente.

Comunque, è da quel periodo che ho tutte queste idee sui contrattacchi, e *Genji* rappresenta un ulteriore passo verso il prodotto ideale, un action game che sia davvero realistico. È possibile capire questo concetto vedendo la boxe, osservando come un pugile sia più vulnerabile quando esegue un attacco. Ci siamo molto vicini e spero che la gente giochi a *Genji* e impari il sistema, così da prepararsi per il prossimo episodio, dove cercheremo di rifinirlo.

Oltre a mandare avanti Game Republic e a lavorare su cinque progetti contemporaneamente, trova anche il tempo per tenere diversi corsi di game design. Cosa spera di trasmettere ai suoi studenti, in modo che possano farne bagaglio quando rappresenteranno la prossima generazione di sviluppatori giapponesi?
Quando gli studenti stanno per laurearsi e decidono di frequentare una di queste scuole ed entrare a far parte dell'industria videoludica, non dovrebbero semplicemente pensare 'voglio entrare nell'industria', bensì 'voglio essere un leader in quest'industria'. Dovrebbero ambire a creare titoli conosciuti da tutti. Il messaggio che cerco di trasmettere ai miei studenti è che i sogni non dovrebbero avere limiti e che non dovrebbero accontentarsi di ottenere il primo lavoro che capita. Se il loro obiettivo è semplicemente quello di lavorare nell'industria, non saranno mai le persone in grado di rinvigorire il mercato giapponese e riportare l'industria ad avere quei titoli a cinque stelle con cui tutti vorrebbero giocare.

"Il passato è passato. Non sono più l'Okamoto di Capcom, sono l'Okamoto di Game Republic, che vuole creare dei giochi con cui tutti possano divertirsi. Ed è questo che voglio continuare a fare"

Horror surreale

Richard Rouse di Surreal Software spiega le ragioni alla base del successo di *The Suffering* e la direzione intrapresa con il suo seguito

All'università, Richard Rouse era indeciso se prendere un indirizzo informatico ("più utile lavorativamente") o studiare letteratura inglese: fortunatamente il suo lavoro in Midway come sceneggiatore e lead designer della serie di avventure horror *The Suffering* gli ha permesso di coniugare entrambe le passioni. Il primo episodio ha rappresentato un successo inatteso per Midway, al punto da convincere il publisher americano ad acquistare gli sviluppatori di Surreal Software e a commissionare un seguito, con Rouse a capo del progetto grazie alla nuova carica di direttore creativo. Carica che Rouse ha utilizzato per dotare *The Suffering: Ties that Bind* di una certa dose di originalità in un settore ormai sovraffollato, a cominciare dai suoi tre inizi e molteplici finali...

Oltre a lavorare come sceneggiatore per Surreal Software, Rouse ha trovato il modo di esprimere la propria passione per i videogiochi e la letteratura pubblicando il libro 'Game Design: Theory and Practice', la cui seconda edizione è ora disponibile presso rivenditori online come Amazon

Contenuti forti e uno stile peculiare sono decisamente importanti nei titoli horror. Da questo punto di vista, in che modo i due episodi di *The Suffering* cercano di distinguersi dalla concorrenza?
Si nota chiaramente che *The Suffering* è un gioco americano, in contrasto con un sacco di altri titoli horror, che hanno un'impronta giapponese. Credo che questo gli dia un tono diverso, gli conferisca leggermente più realismo degli altri titoli, in un certo modo. Per esempio, *Resident Evil* ha Raccoon City, questo posto astratto che in realtà non esiste, mentre noi presentiamo in maniera più esplicita Baltimora e cerchiamo di collegarci ad eventi storici precisi che avrebbero potuto benissimo accadere a Baltimora. Nel gioco abbiamo una ferrovia sotterranea, degli schiavi e altro materiale storico antecedente alla Guerra di Secessione ed è tutto collegato ad uno dei principali boss, che era un cacciatore di schiavi. Penso che collegandolo ad eventi del mondo reale il gioco diventi ancora più pauroso. L'abbiamo fatto anche col primo episodio: la pena di morte è ancora una realtà negli Stati Uniti e cose come quella mettono a disagio solo a pensarci.

> "*The Suffering* è un gioco americano, in contrasto con un sacco di altri horror, che hanno un'impronta giapponese. Credo che questo gli dia un tono diverso, gli conferisca più realismo"

Perché Baltimora?
Be', il primo episodio era ambientato vicino alla costa del Maryland, su un'isola che fungeva da prigione. E io ho vissuto a Washington, che è a circa un'ora a sud di Baltimora. Volevamo ambientarlo negli Stati Uniti: personalmente desideravo avere a che fare con la storia americana, che conosco piuttosto bene. Volevamo un posto che avesse una storia piuttosto lunga: sulla costa occidentale degli Stati Uniti, per esempio, niente va oltre gli ultimi cento anni. Non ci sono molte strutture antiche e non è che sia successo granché laggiù. Optare per un'area affacciata sull'Atlantico significava che potevamo infilarci la caccia alle streghe (che ha avuto luogo in Massachussetts e... be', il Maryland è piuttosto vicino) e anche il contrasto con la schiavitù nel Sud degli USA.

Torque è decisamente un personaggio da città, quindi aveva senso optare per una metropoli, e Baltimora è proprio nel cuore del Maryland. È anche una città piuttosto tetra, sotto molti aspetti: ha delle zone carine, ma una vasta area è devastata dalla droga. Ci sono interi quartieri composti da case abbandonate: può essere alquanto deprimente viverci. Mi sono visto un sacco di episodi di 'Homicide' [serie TV trasmessa da Fox] e sapevo che era una città tosta, che non era stata sfruttata in maniera esagerata come New York o Los Angeles. E anche di 'The Wire' [vedi sopra]: ho iniziato a seguirla solo dopo il primo episodio, ma quella serie è davvero incredibile.

C'è qualche opera horror, su qualsiasi medium, che vi ha influenzato?
Per quanto riguarda i giochi, *Half-Life* è stato il massimo. Non molte persone lo considerano un titolo horror, ma invece ce n'è tanto. Quello è stato il paradigma in termini di commistione fra azione e horror, anche se non è mai stato presentato al pubblico come titolo horror. Per quanto riguarda i film, sono un grosso fan di Hitchcock. 'Gli Uccelli' è un esempio perfetto di questa forza della natura che subentra, con la gente che si chiede: 'Il mondo ci si è rivoltato contro, cosa sta succedendo?'. E questo è molto simile a ciò che accade in *The Suffering*.

In *Resident Evil* ci sono inquadrature fisse che permettono di controllare quello che il giocatore può e non può vedere, così che le cose possano sbucargli davanti all'improvviso. Possono usare un sacco di tecniche cinematografiche. In *The Suffering* l'inquadratura è controllata dal giocatore, perciò ho cercato di considerarlo come se fosse horror letterario. Non importa se sia più simile a Poe o a Stephen King, è più uno stile, una sensazione. Non è che si volta la pagina, si urla 'Oh!' e si fa cadere il libro per la sorpresa. Jack Ketchum è un altro scrittore che mi piace davvero: creare l'atmosfera di una buona storia horror era decisamente importante. Bisognava assicurarsi che disturbasse il giocatore, anche senza terrorizzarlo ad ogni secondo.

Personaggi come il Mainliner trasmettono tutto l'orrore della dipendenza dalla droga, un senso di disagio permanente riprodotto nel primo *The Suffering* dalla paura per la pena di morte. Da sottigliezze come queste, Rouse e soci intendono suggerire che il ghetto sia semplicemente una prigione a cielo aperto

In che modo avete proseguito i vostri esperimenti sulla ramificazione narrativa iniziati con il primo *The Suffering*?
Abbiamo tre inizi diversi che si collegano direttamente ai tre differenti finali inclusi nel primo episodio. È un po' come quando si giocava a *Ultima* o *Bard's Tale* o titoli simili a metà anni '80, su piattaforme come l'Apple II, e si poteva continuare a giocare con lo stesso party in un titolo nuovo semplicemente importando i dati dal gioco più vecchio. Mi piaceva davvero tanto. All'epoca ci sembrava un'idea eccezionale, ma è diventato davvero complesso lavorare con tre inizi e tre percorsi morali differenti, perché alla fine si vengono a creare un sacco di permutazioni alternative. Ogni finale è composto da molteplici parti e ciascuna di essere può alterarsi in maniera diversa. I finali cambiano a seconda dell'inizio e della propria condotta morale nel corso del gioco, quindi le cose possono avvenire in maniera sempre diversa.

Questo genere di narrazione interattiva rappresenta qualcosa che avete sempre voluto raggiungere coi vostri titoli?
Decisamente. Una delle ragioni per cui mi sono appassionato ai videogiochi era per il fatto che quando leggi un romanzo, la storia non ti accade in prima persona, ma accade ad altri personaggi, e a te tocca vedere le scelte che fanno e come queste conducono alla loro rovina o a chissà cos'altro. Non sarebbe bello poter fare delle scelte in un ambiente interattivo e dire: 'Non mi piace come si è evoluta la situazione. Cosa accadrebbe se facessi un'altra scelta in questo punto?'. Sono più preoccupato di dire 'Ecco un mondo dove possono accadere certe cose: fate pure le scelte che volete' che di raccontare una determinata storia. E se questo significa che la narrazione sarà più pesante per certi aspetti, ma più esaltante per altri… be', vorrà dire che perderemo qualcosa, ma guadagneremo anche un sacco.

"*Half-Life* è stato il massimo. Non molte persone lo considerano un titolo horror, ma invece ce n'è tanto. È stato il paradigma in termini di commistione fra azione e horror"

Guerra totale

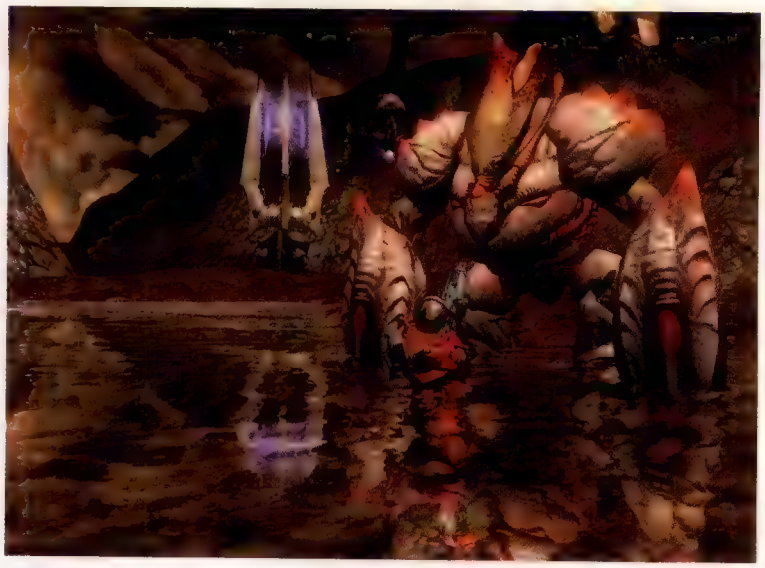
Il videogioco è relativamente giovane e gli MMO sono ancora più giovani. Eppure due veterani dell'industria sono già intenzionati a riscriverne le regole

Starr Long, producer di *Tabula Rasa* alla NCsoft, ha lavorato con Richard Garriot sin dai tempi del primo *Ultima*. Ora i due hanno intenzione di espandere la definizione di MMO con un gioco che miri a ricreare l'intensa attività di un vero campo di battaglia in luogo dei ricercati duelli che animano i titoli di questo genere. È passato molto tempo dal suo concepimento come bizzarra epica sci-fantasy, e nel frattempo l'esplosione del fenomeno *World of Warcraft* ha modificato ciò che la gente si aspetta da un genere per lungo tempo ritenuto d'interesse solo per una nicchia. E allora, cos'ha intenzione di fare Starr adesso?

Nonostante i progressi compiuti di recente in questo settore, molti utenti rimangono ancora spiazzati durante le prime ore di gioco con un MMO. Non c'è davvero soluzione a questo problema?
Se esaminate la maggioranza dei titoli, o la maggioranza dei generi ludici, noterete che una gran parte è piuttosto inaccessibile per un non-giocatore. Gli MMO sono inoltre più complessi, con una gran quantità di sistemi che interagiscono fra loro. Come creatori, in passato abbiamo fatto un *pessimo* lavoro nel rendere questi titoli accessibili all'utente medio, nel renderli gratificanti sin dal principio e nel mostrare gradualmente al giocatore cosa potessero offrirgli. Con *Ultima Online* era come se avessimo piazzato il giocatore completamente nudo in un mondo sconosciuto, gli avessimo dato un bastone e gli avessimo detto 'E adesso divertiti!'. [Ride] La complessità, specie nelle fasi più avanzate, è ciò che rende questi titoli così avvincenti, ma dobbiamo imparare a introdurre i vari elementi in modo che non soffochino il giocatore, altrimenti finiremo per cannibalizzare la stessa clientela. *World of Warcraft* è riuscito almeno in parte in quell'intento, ma anche i suoi numeri, se paragonati a quelli del mercato nella sua interezza, sono microscopici.

> "Sapevamo che utilizzare libri e strumenti musicali come armi era una scelta piuttosto stravagante e che poteva anche non funzionare"

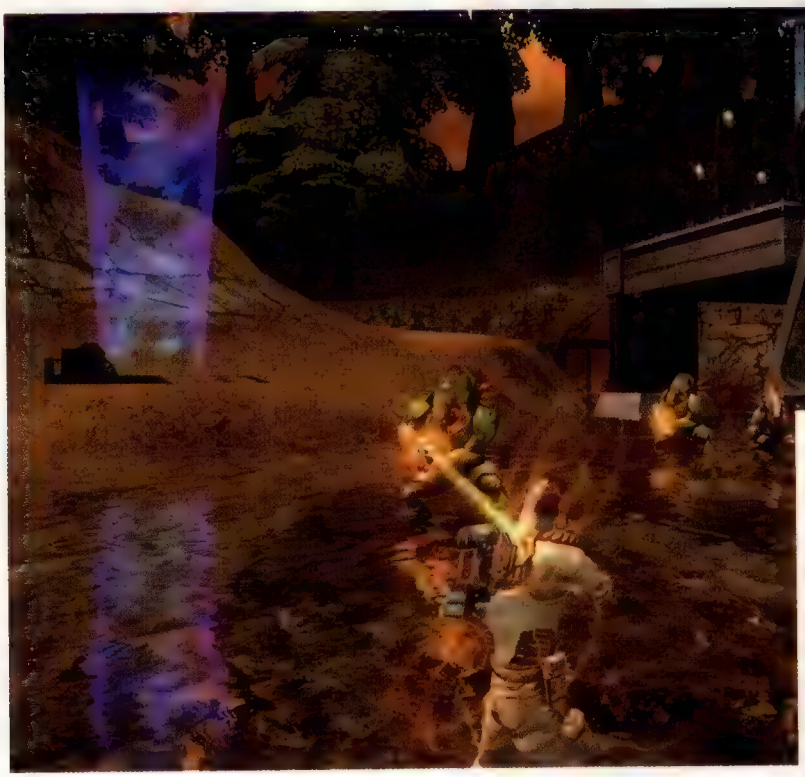
Quale lavoro preparatorio è necessario per realizzare i mondi complessi di un MMO? Si arriverà al punto in cui gli sviluppatori dovranno studiare economia politica per tre anni di fila all'università prima di iniziare a stendere i documenti di game design?
[Ride] Credo che ormai siano già state gettate delle basi importanti quando si parla di proprietà virtuale, ma già ai tempi di *Ultima Online* ci eravamo accorti che in realtà siamo un organismo governativo e che abbiamo delle responsabilità, solo che non si tratta di fornire sufficiente acqua potabile ai nostri cittadini, ma un numero sufficiente di draghi. Le nostre necessità sono leggermente diverse, ma si tratta dello stesso tipo di servizio. A dire il vero un sacco di volte invidio i governi del mondo reale perché non sembrano essere così responsabili delle proprie azioni come lo siamo noi: il fatto è che se alla gente non piace quello che facciamo, possono andarsene e a noi non arrivano più soldi. Nel mondo reale se non ti piace ciò che sta facendo il tuo governo, devi aspettare qualche anno e sperare che perda alle prossime elezioni. Non è che puoi smettere di pagare le tasse per farli andare via dal parlamento [ride]. Possono farla franca con un sacco di cose, al contrario di noi.

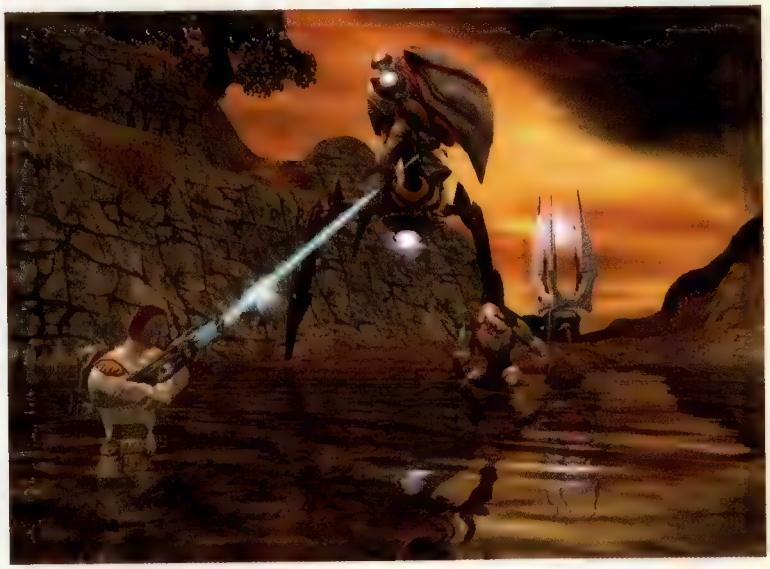


I combattimenti di massa sono una delle caratteristiche più interessanti, ma resta da valutare come il gioco, in questo contesto collettivo, riuscirà a soddisfare le differenti esigenze di ogni singolo abitante

Cosa rende *Tabula Rasa* differente dai suoi concorrenti?
La differenza maggiore è che stiamo provando a creare un gioco che ti dia la sensazione di essere nel mezzo di una guerra, al contrario di molti MMO dove, a prescindere dal contesto, il giocatore è un cacciatore e la preda è sempre lì, al suo posto, pronta per essere uccisa. Vogliamo realizzare un ambiente molto più dinamico che si muova non solo in maniera casuale, ma secondo certe regole e variabili modificabili dal giocatore. Quindi una normale giornata nella vita di un utente potrebbe vederlo cominciare nella propria base, scegliere alcune missioni e partire per il fronte, su un vero campo di battaglia. Ed è un campo di battaglia come quello di 'Salvate il Soldato Ryan' o di giochi come *Call of Duty*: c'è il fuoco dell'artiglieria, ci sono orde di soldati che cercano di conquistare i punti strategici di maggiore importanza. Vedrete anche squadre di altri giocatori al proprio fianco, e a quel punto magari arriva una missione via radio che richiede il salvataggio di alcuni commando fatti prigionieri dal nemico. Quindi ci si lancia con la propria squadra in questa sottosezione del gioco per salvarli e quando si ritorna sul campo di battaglia, arriva una navetta che fa scendere i commando recuperati, che si mettono a combattere al proprio fianco, facendo avanzare momentaneamente il fronte alleato. Ma a quel punto gli NPC nemici si accorgono della situazione e sfoderano il proprio boss e questo modifica nuovamente il campo di battaglia: vogliamo ottenere questo senso di azione e reazione.

***Tabula Rasa* è stato sottoposto a un cambiamento stilistico piuttosto radicale lo scorso anno. Da dove è nata quella decisione, dopo aver già dedicato così tanto tempo allo sviluppo del gioco?**
Era una cosa che ci tormentava già da tempo. Non è che stessimo lavorando alacremente da due anni pensando che il gioco fosse perfetto in ogni comparto: continuavamo a ripeterci che non avevamo sufficienti contenuti per fornire un prodotto





completo al giocatore, un prodotto che fosse accessibile e che esaltasse la gente. Quindi il cambiamento non è avvenuto di colpo. Sapevamo già che utilizzare oggetti come libri e strumenti musicali come armi era una scelta piuttosto stravagante e che poteva anche non funzionare. O almeno, non funzionare come volevamo noi. Credo che ci fosse una certa percentuale del pubblico che avrebbe davvero apprezzato l'idea, ma stavamo fondamentalmente realizzando qualcosa di paragonabile a un film di David Lynch con un budget da Steven Spielberg, e se spendi gli stessi soldi di Spielberg devi essere certo di recuperare quell'investimento. Quindi è stata una decisione economica oltre che creativa: non avremmo mai realizzato un titolo che non funzionasse esattamente come volevamo.

Il trambusto generato online dal cambio di direzione di *Tabula Rasa* ha dimostrato quanto attenzione i giocatori dedichino a certi titoli prima ancora che siano ultimati. Teoricamente, sarebbe meglio sviluppare lontani dalla luce dei riflettori o è necessario che i giocatori prendano confidenza con certi giochi prima che questi arrivino nei negozi?
Mi piace il fatto che la nostra industria sia molto più 'aperta' su ciò che fa di qualsiasi altra nel campo dell'intrattenimento. Credo che sia questo a rendere così esaltante questo lavoro, questa sorta di 'metagioco oltre il gioco', nel senso che tutto ciò che facciamo è interattivo. Ed è per questo che penso sia la forma artistica più alta, e che l'interattività possa estendersi anche al di fuori del gioco stesso, coinvolgendo il nostro pubblico e la stampa. Sarebbe fantastico poter avere un dialogo costante con i consumatori e questa è una delle cose che i giochi online permettono di fare una volta che sono stati lanciati.

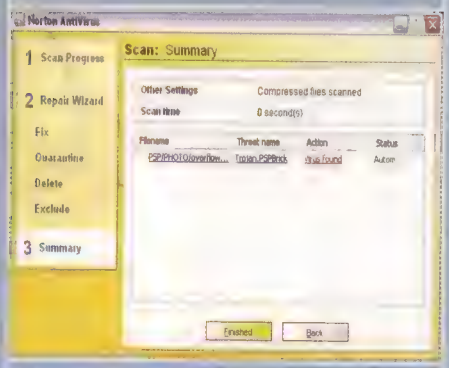
> "Stavamo realizzando qualcosa di paragonabile a un film di David Lynch con un budget da Steven Spielberg, e se spendi quei soldi devi essere certo di recuperare quell'investimento"

Il cambiamento stilistico a cui si è stato sottoposto *Tabula Rasa* è evidente nel confronto fra una delle prime foto (sopra) e una delle attuali (in alto). Il nuovo stile è indubbiamente più familiare, ma non suscita il medesimo impatto delle originali gazzelle con ali di farfalla e altre eleganti figure fantasy. La speranza di Starr è che questo compromesso creativo sia ripagato da un successo commerciale

OUTER WORLDS

REPORTAGE

01



02

03

01 Infected

Internet: A chi naviga il mare digitale di internet per la prima volta succedono due cose: a) nello smarrimento più totale, clicca su ogni pixel dello schermo presso il quale la freccettina del mouse si trasformi in manina indicante; b) nel giro di 5 minuti, l'hard disk del suo PC accoglie a testine aperte decine di malware come virus, trojan, spyware e browser-jacker (questo perché la fase 'a' spesso conduce a siti porno). Pur essendo fondamentalmente dei PC specializzati, le console sono state per lungo tempo immuni alle malattie informatiche grazie alle misure cautelative adottate dai rispettivi costruttori (in primis l'impossibilità di scaricare e lanciare software non autenticato). Ma le cose stanno per cambiare. Travestito da downgrader del firmware PSP dalla versione 2.00 alla 1.50, il trojan PSPBrick ad opera dei simpatici ragazzi di PSP Team ha fatto il giro del mondo lasciandosi dietro una scia di panico. Approfittando della stessa falla sfruttata dal vero downgrader in circolazione da settembre, il simpatico programmino, una volta avviato, si cura di flashare il firmware di PSP con dati dannosi, rendendo la console inutilizzabile. Dal momento che è 'solo' un trojan, il PSPBrick non è in grado di replicarsi e diffondersi autonomamente, pertanto scaricate tranquillamente l'ultimo Classic Pack per *Wipeout Pure*. Semmai doveste decidere di downgradare il firmware di PSP per godere delle prelibatezze sfornate dalla scena homebrew, assicuratevi di controllare il file scaricato con un programma antivirus. Symantec e le altre società operanti nel settore hanno già inserito il PSPBrick nella lista dei virus da spedire in quarantena.

02 Rocket man

New Mexico: "È un piccolo razzo conico con una grande coda di fuoco. È fico". Così **John Carmack**, fondatore di id Software e creatore di *Quake* e *Doom*, descrive il frutto del suo secondo lavoro come progettista di astronavi per la Armadillo Aerospace, compagnia da lui stesso fondata cinque anni fa ed in cui ha investito fino ad oggi la modica cifra di 2.5 milioni di dollari. Mentre questo numero di **Videogiochi** sarà in stampa, Carmack starà pilotando il suo razzo in remoto nel corso dell'X Prize Cup, il primo convegno dedicato all'industria aerospaziale commerciale che si terrà nei pressi di Roswell (ah-ah) a pochi giorni da adesso. "Potrei farlo dondolare un po', muovendolo da una lato all'altro di un immaginario box di dimensioni ragionevoli", dice Carmack in merito alle performance del veicolo, alto tre metri e capace di decollare, fluttuare ed atterrare in verticale. L'inclusione del razzo come arma segreta nel prossimo *Wolfenstein* per Xbox 360 è un'eventualità remota.

03 Vota Antonio, vota Antonio

San Francisco: L'anno prossimo, il Sony Metreon di San Francisco aggiungerà nuove star alla sua Walk of Game (la versione videoludica della Walk of Fame di Hollywood Boulevard), e a decidere chi guadagnerà il pavimento fra le serie videoludiche, i personaggi e i creatori ammessi al 'concorso' saranno i voti espressi dai giocatori. Durante l'inaugurazione dell'anno scorso, la Walk of Game ha accolto stelle del calibro di Nolan Bushnell, Shigeru Miyamoto, Halo, Link, Mario e Sonic The Hedgehog. Fra i candidati di quest'anno figurano *Doom*, *EverQuest*, *Final Fantasy*, *Grand Theft Auto*, *Half-Life*, Lara Croft (*Tomb Raider*), *Resident Evil*, Samus Aran (*Metroid*), *Tetris* e *The Sims*. Per quanto riguarda i candidati al premio Lifetime Achievement, la lista annovera John Carmack (*Doom*), Peter Molyneux (*Populous*, *Fable*), Sid Meier (*Civilization*, *Pirates!*), Toru Iwatani (*Pac-Man*) e Will Wright (*Sims*). I seggi saranno aperti fino al 31 ottobre presso il sito www.walkofgame.com.

04 Tic, tac, pong

Stati Uniti: Qualche mese fa Atari e Fossil avevano annunciato un accordo per la realizzazione di orologi da polso per i fan dei giochi più famosi della storica software house (quella originale, non la Infogrames che ne ha assunto le sembianze) come *Centipede*, *Breakout* e *Asteroid*. Ebbene, lo scorso settembre Atari ha svelato i primi esemplari, ciascuno dei quali caratterizzato da un quadrante digitale sul quale scorrono inconfondibili momenti di storia videoludica. Belli. Davvero belli. La commercializzazione è prevista per novembre ad un prezzo che orbita attorno ai 130 dollari cadauno. Per maggiori informazioni: www.fossil.com.

05 GameGame

Internet: Vi siete sempre domandati cosa accada durante il processo di design e creazione di un videogioco, ma non avete mai osato proporvi come dipendente ad uno sviluppatore o ad un produttore per scoprirlo? Sì? Allora il card game messo insieme dal ludologo Aki Järvinen potrebbe darvi alcune risposte. Disponibile gratuitamente in formato PDF (con tanto di manuale) presso il blog gamegame.blogs.com/gamegame/, lo scopo del GameGame consiste nel collezionare un set di carte che aiuti a formare un'idea di gioco, come 'scopo', 'ambientazione' e 'tema'. Esistono inoltre carte ed elementi che ostacolano il processo di sviluppo del progetto idealizzato, come 'hype', 'scandalo' e 'tecnologia next generation'. Non ditelo a Nintendo, ma potrebbe essere il Pokemon-killer.

06 Papercraft Wars

Stati Uniti: Dopo aver combattuto al fronte su GBA e su due fronti su DS, è tempo per la serie *Advance Wars* di fronteggiare il suo più letale nemico: la macchina tritarifiuti dell'ufficio. Realizzato da Ninjatoes, il kit di papercraft ispirato allo strategico di Nintendo comprende 12 macchine da guerra, tra cui carri armati, mezzi di ricognizione e artiglieria in forza alle varie fazioni Orange Star, Blue Moon, Green Earth e Yellow Comet. Presso il sito members.home.nl/saarloos/index.htm è possibile recuperare il necessario per la ricostruzione delle microguerre tascabili di *Advance Wars* in formato scrivania.

cut & paste

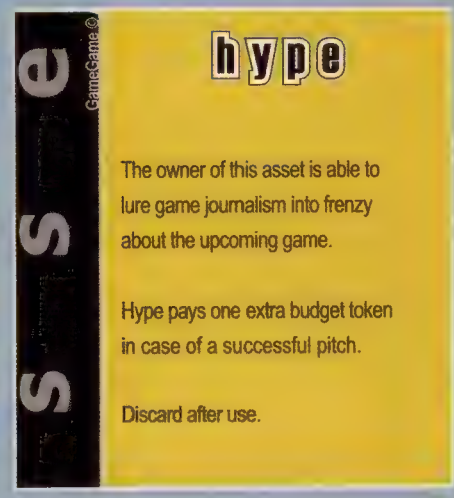
"Quality, innovation and excellent are paramount"
Il primo numero del periodico inglese 360 dedicato alla nuova console Microsoft elenca a pagina 12 i pregi che lo accomunano alle altre pubblicazioni del suo editore (Imagine Publishing). **Videogiochi** può ora guardare ai propri errori di battitura con inspevato orgoglio

"La prossima generazione [di *Gran Turismo*] potrebbe anche presentare congestioni del traffico"
L'esperto di motori dell'Observer Magazine, **Martin Love**, probabilmente non è altrettanto esperto di videogiochi

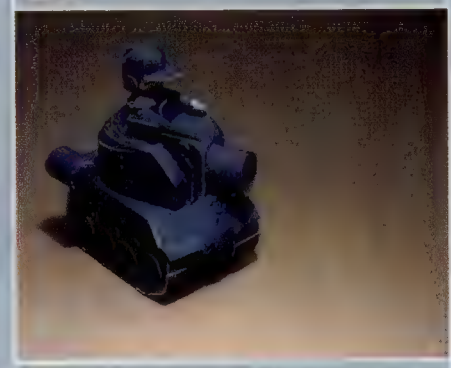
"Venticinque anni fa, chiunque volesse giocare ai videogiochi si doveva accontentare di *Bat and Ball*, che consisteva nel colpire una palla quadrata con una barretta. E in bianco e nero"
Johnny Davis del Times ricorda quello che dovrebbe essere il 1980 di un universo parallelo in cui *Pac-Man* non era stato inventato e non aveva avuto un successo planetario. E a colori

04

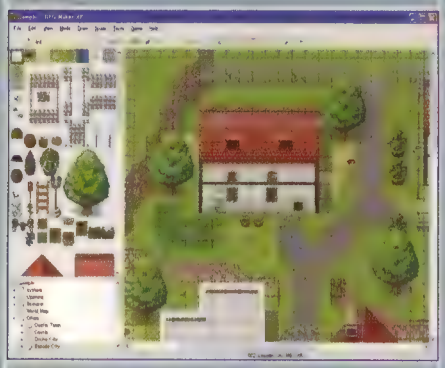
05

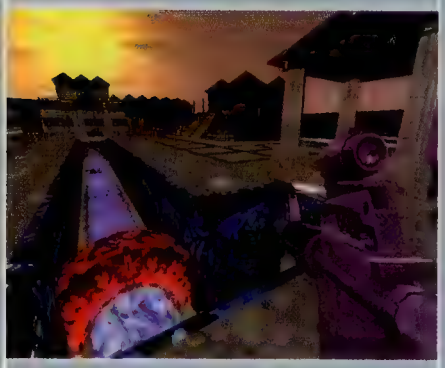


06



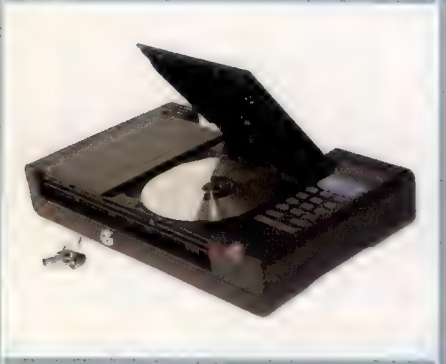
07





08

09



07 Voglio fare lo sviluppatore

Giappone: Questa vi suonerà familiare: state giocando ad un titolo che non vi piace, e sapete esattamente perché non vi piace. Il level design fa schifo, i boss sono frustranti, i dialoghi sono orribili e le missioni non sono altro che una raccolta di oggetti. Molti giochi condividono tutti o alcuni di questi difetti e in cuor vostro sapete che se ve ne fosse data l'occasione sapreste come realizzare qualcosa di meglio. Ma purtroppo, la vostra totale ignoranza in materia di programmazione vi ha impedito di rivoluzionare l'industria. Che ne dite allora di una serie di programmi che aiutino anche il più inesperto a mettere insieme un videogioco? Il primo di questi si chiama RPG Maker XP, ed è pubblicato da Enterbrain, l'editore delle riviste Famitsu. Come il nome lascia intendere, si tratta di un software che permette di realizzare un RPG bidimensionale attraverso una serie di tool per la costruzione di mappe e la realizzazione di script. RPG Maker è già disponibile da tempo in diverse versioni per PSone e PS2, ma questa per PC permette di realizzare giochi 'autonomi' da bruciare su CD o distribuire in rete come shareware. Ecco il sito ufficiale: www.enterbrain.co.jp/tkool/RPG_XP/eng/index.html.

Per gli amanti degli FPS esiste invece l'FPS Creator, che sebbene debba vedersela con la cornucopia di kit di modifica già esistenti per gli sparatutto commerciali, vanta una facilità d'uso invidiabile. Ecco anche il sito di questo: www.fpscreator.com. E ora fate vedere a **Videogiochi** cosa sapete fare.

08 Halo talk show

Internet: Un bel giorno, un gruppo di appassionati di *Halo* e machinima dette vita alla sit-com Red vs Blue. Ora, quello stesso team di intraprendenti produttori di programmi televisivi mediati da Xbox ha da poco inaugurato This Spartan Life (www.thisspartanlife.com), un talk show basato su *Halo 2* con tanto di annunciatore fuori campo che introduce l'ingresso del moderatore Damian Lacedaemion, alla guida (pessima) di un Banshee dei Covenant. "Il gioco in cui siamo è violento", dice Damian, e aggiunge "ma è anche abbastanza ricco da far spazio ad altri tipi di attività ammesso che si crei un'area sicura", prima che un proiettile esploso da un cecchino lo manchi di un centimetro andando a scheggiare la parete alle sue spalle. Lo show è interamente ambientato in *Halo 2* piuttosto che essere qualcosa che ne sfrutti il motore grafico. Pertanto sembra di assistere ad un improbabile Maurizio Costanzo Show tenuto nel bel mezzo di una zona di guerra, dove gli ospiti possono arrivare a bordo di Warthog e venire congedati da una raffica di mitra esplosa da un giocatore appena entrato 'in partita'. Ovviamente non manca il corpo di ballo, composto da cinque, sincronizzatissimi Elite.

09 Basta giocare

Inghilterra: Costa solo 29 sterline (42 euro circa) e può salvare il futuro di vostro figlio. Il GameGuardian (www.gameguardian.co.uk) è fondamentalmente una cintura di castità a tempo per PS2 slim. Il genitore premuroso infila la console nel GameGuardian, gira la chiavetta che assicura la prima al secondo, nasconde la chiavetta in un luogo sicuro, inserisce un codice PIN a 4 cifre con l'apposito tastierino numerico e stabilisce attraverso un display LCD per quando tempo la console potrà restare accesa (dai 15 minuti alle 4 ore al massimo). Terminato il conto alla rovescia, il GameGuardian interromperà il flusso di corrente che arriva alla console causandone lo spegnimento. Fine. Tutti a letto. Ora la domanda è: cos'è più dannoso per un figlio, giocare per un tempo limitato stabilito con i genitori a mezzo *dialogo* o la frustrazione di arrivare quasi alla fine di un livello per poi vedere la console spegnersi prima di aver potuto salvare? Cose belle.

OUTER WORLDS
MEDIA

10 Gli strumenti del videogiocare

Questa antologia di saggi (che insieme a 'Mangart. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese' di Cristiano Posocco e 'Neotelevisione. Elementi di un linguaggio catodico glocal/e' a cura di Marcello Pecchioli, inaugura la nuova collana 'Estetiche della comunicazione globale' di costa & nolan) esamina il medium videoludico da tre differenti angolazioni, gameplay (logica), estetica e ideologia, prestando attenzione al testo, ma anche (soprattutto?) al contesto in cui esso è concepito, prodotto e consumato. Nei dieci capitoli, firmati da ricercatori accademici e appassionati di game studies italiani e internazionali, si tenta di conciliare l'approccio testuale (vedi i contributi di Fulco e Arvinen) con quello geopolitico (King, Molina, l'introduzione di Bittanti). L'intento del volume è chiaro: dimostrare che il videogioco è un medium estremamente complesso e stratificato, le cui implicazioni trascendono la dimensione puramente ricreativa. Analizzando il fenomeno con strumenti che spaziano dalla psicologia alla semiotica, dai cultural studies ai new media studies, gli autori restituiscono un'immagine dei digital games ben lontana da quella della critica specializzata, che, forse ingenuamente, tende a privilegiare la componente meramente tecnologica rispetto a tutti gli altri. In sintesi: un libro denso in cui case studies dettagliate (si veda l'analisi di *Delta Force: Black Hack Down* di Robert Bain, *The Sims Online* di Mia Consalvo o *Command & Conquer: Generals* di Geoff King) si alternano a perlustrazioni storiche e sociologiche di ampio respiro. In copertina, uno degli 'screenshot' di Jon Haddock, 'Cafeteria' (2000).

11 The Art of Game Characters

Il prolifico Leo Hartas (già curatore della collana 'Game Guru', recensita qualche mese fa su queste pagine) esplora la componente estetica dei videogiochi, concentrandosi in particolare sui personaggi che veicolano, seppure virtualmente, i sogni, le aspirazioni e i desideri dei giocatori. In questo volume patinato, seguito ufficiale di 'Game Art: The Graphic Art of Computer Games' (Watson-Guptill Publications, 2003) e 'The Art of Game Words' (Watson-Guptill Publications, 2004), Hartas illustra i processi di progettazione degli avatar, dall'idea originaria all'esecuzione in digitale. Le illustrazioni sono di prima qualità e l'impatto visivo è, in molti casi, travolgente. I contenuti editoriali, invece, oscillano tra il superficiale e il banale. Del resto, non ci troviamo di fronte a una dissertazione accademica, ma a un *coffee table book*. La tesi di Hartas, reiterata per tutte le 192 pagine che compongono il tomo malgrado già chiarita dal titolo, è che i videogiochi siano una vera e propria forma d'arte, intesa sia come prassi, sia come arte numerica, digitale. Per quanto lontano anni luce dallo splendido 'I Love Game Graphics' di Tsuyoshi Kusano, Nobuhiko Sagara e Kazutoshi Iida (Ginko Press, 2003), il libro vale tutti i trenta dollari del costo di copertina ed è un upgrade più che apprezzato dell'ormai datato 'Computer Game Graphics' (Watson-Guptill Publications, 1998) di Liz Faber. 'The Art of Game Worlds' si rivolge a chi non si accontenta di vedere i propri beniamini scorrere sullo schermo, preferendo alla liquidità dei bit la sublime fissità di quel medium straordinariamente arcaico che è il libro.

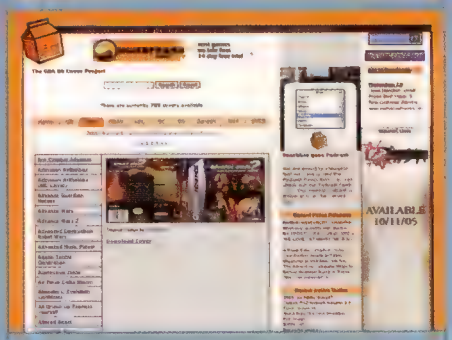
10

Autori: Matteo Bittanti (a cura di)
Editore: Costa & nolan
Prezzo: € 19.80
Pagine: 320 (con illustrazioni)

11

Autore: Leo Hartas
Editore: Collins Design
Prezzo: $29,95
Pagine: 192

12



Nome: **The GBA DS Cover Project**
URL: **www.snackbar-games.com/gbacovers.php**

12 Dato del mese

Chiunque abbia mai ricevuto un gioco per Game Boy a mezzo posta sa che la prima, inevitabile vittima è la confezione di cartone. Legioni di angoli abbottati e copertine scavate hanno reso molte scatole praticamente impresentabili e pertanto condannate a finire nel box delle cianfrusaglie se non addirittura nella pattumiera. Ma ora è tutto finito per merito del progetto GBA DS Cover di Snackbar Games, una immensa raccolta online di copertine scansionate e convertite in stampabili inserti per solide custodie formato DS. Grazie all'inclusione in quest'ultime (reperibili per pochi euro su store.nintendo.com) di un alloggio per cartucce GBA, sono sufficienti un fine settimana ed una stampante a colori per trasformare un inguardabile ammasso di cartucce in un'ordinata esposizione da mostrare con orgoglio.

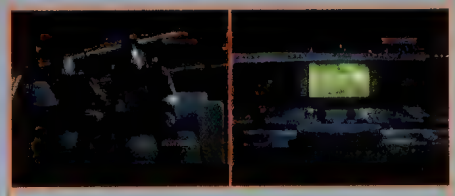
13

Inghilterra: Questa è bella. Un recente spot di Konami trasmesso sul circuito televisivo britannico per promuovere *Pro Evolution Soccer 5* è stato sospeso dalla British Advertising Commission. Perché? Ecco la cronaca dello scandalo.

L'attaccante dell'Arsenal Thierry Henry e il difensore del Chelsea John Terry si preparano a scendere in campo

I due si incrociano nel corridoio, si squadrano naso contro naso e quindi corrono verso il rettangolo di gioco

Ma lo stadio è completamente deserto, tant'è vero che il custode sta passando il tagliaerbe sulla fascia



Accomodati su un divano posto al centro dello stadio, Henry & Terry si sfidano a *PES5* sul mega schermo

In un'improbabile inversione dei ruoli, Terry entra in aria di rigore palla al piede braccato da Henry

Mentre il Terry virtuale va in gol, quello reale rivolge al disperato Henry l'inconfondibile gesto del 'muto'

Ma... ah! Il tagliaerbe sega l'alimentazione! Spot sospeso perché "il custode potrebbe essere rimasto ucciso"...

Nel mondo reale Methical, un 24enne della South Carolina, vendeva mobili. "Pagava bene", ricorda, "ma non quanto *EverQuest*". Per Methical, comprare e vendere mobili virtuali era diventato infatti più redditizio di quanto avrebbe mai potuto esserlo la vendita di mobili reali.

Era cominciato tutto quando, stufo della solita routine commerciale di *EverQuest 2* ("non richiedeva talento ed era una semplice maratona di pressione di tasti", ricorda), aveva deciso di dedicarsi alla vendita di arredamento anche con il proprio alter ego virtuale. Aveva trovato dei luoghi nella 'metà oscura' del gioco dove comprare elementi d'arredo desiderabili (un bel quadro, una palla di vetro con gambe d'acciaio, un portabottiglie stiloso) per meno di 50 pezzi d'argento. Vendeva poi questi oggetti a giocatori che non vagavano così tanto per il mondo di gioco, raddoppiando il proprio capitale. Un pomeriggio, dopo aver esposto la propria mercanzia nel suo showroom virtuale (con l'obiettivo di vendere una sedia per generare un misero profitto), aveva chiuso una finestra di vendita e scoperto di avere ancora la sedia. Non ci fece troppo caso, fino a quando non ricevette un messaggio da un tizio chiamato JimBob: "Questa sedia non è bella come mi aspettavo". Methical diede subito un'occhiata e scoprì di avere ancora a disposizione la sedia sebbene fosse di fatto nello showroom. Il ragazzo esplose in una risata: "Il genere di risata che fai quando da bambino tiri un uovo contro una casa", ricorda. Methical mandò subito un messaggio alla sua gilda: "Credo di aver trovato una gabola".

THE GUEST

Tim Guest

Goodfellas

Gli oggetti virtuali costituiscono un business consistente (proprio quest'anno IGE, il più grande broker indipendente di oggetti virtuali, ha comprato il suo concorrente diretto per una cifra che si vocifera si aggiri intorno ai 10 milioni di dollari), quindi trovare una 'gabola', un modo per duplicare gli oggetti di gioco, è l'equivalente di trovare una matrice della zecca per una banconota da 500 euro. Meth capì che giocando sapientemente le proprie carte avrebbe avuto a disposizione un'autentica miniera d'oro. Con l'aiuto della sua gilda si accertò che non fosse stato un semplice caso e poi, assieme ad un amico (che Methical identifica semplicemente come 'Mr Pink'), si mise a produrre oggetti, iniziando con dei candelabri. Dopo un'ora di vendita di candelabri, i due avevamo un paio di pezzi di platino, e stiamo parlando di un periodo in cui i giocatori di *EQ* più attivi si baciavano i gomiti se avevano un solo PP, e in cui i siti per la vendita di oggetti virtuali piazzavano i pezzi di platino a 300 dollari l'uno. La notte successiva, i due sfruttarono la gabola, dice Meth, "fino a farci sanguinare gli occhi". Stufi dei candelabri, passarono a quadri pregiati, che viaggiavano a cinque pezzi d'oro ciascuno.

"Sembrava di essere in 'Quei bravi ragazzi'", ricorda Methical. "Avete presente quella scena in cui viene detto a tutti i mafiosi di tenere un profilo basso e non spendere soldi? E poi uno di loro si presenta con una pelliccia e una Cadillac nuova?". Comprarono tutti gli oggetti virtuali più ambiti e scoprirono che quello col maggiore valore era un cane, per la precisione un Halasian Mauler. Methical e socio comprarono più copie di *EQ2*, facendole girare contemporaneamente su diversi server, così da usare la gabola con questi cani e minimizzare il rischio. In poche ore riuscivano a mettere da parte almeno due pezzi di platino. Su sei server i loro personaggi di livello 5 erano i più ricchi del gioco. Avevano così tanti soldi che pensarono di usare la gabola per semplice divertimento: allevare una serie di draghi ultra-costosi e regalarli a chi capitava. "Avevamo circa 20 o 30 draghi, ma poi ci siamo resi conto che quest'idea non aveva senso", dice Methical. "E poi, be', fare soldi era meglio. Mi piacciono i soldi".

"In poche ore riuscivano a mettere da parte due pezzi di platino. Su sei server, i loro personaggi erano i più ricchi del gioco"

Quindi i due iniziarono a vendere i propri soldi virtuali. Si rivolsero ai siti d'aste, vendendo il denaro accumulato al 50% del suo prezzo di mercato. Ogni giorno si aspettavano che Sony si accorgesse del problema e lo sistemasse, ma dopo tre settimane i due stavano ancora vendendo i propri pezzi, facendo crollare il mercato. I pezzi di platino persero il 60% del proprio valore. E i due furono a loro volta vittime di raggiri: per ben sei volte vennero imbrogliati, perdendo un totale di circa 5.000 dollari. Ma rispetto a quanto avevano messo da parte, quella cifra era irrisoria. I loro conti bancari iniziavano a gonfiarsi a tal punto che Methical chiese la consulenza di un avvocato e un commercialista per assicurarsi che non potessero essere perseguiti legalmente. "Manco a dirlo, nessuno dei due aveva la più pallida idea di cosa stessi dicendo", ricorda Methical.

Alla fine furono proprio i cani a rovinarli. Chiunque passasse per lo showroom vedeva 24 cani fra i più costosi del gioco pronti per essere venduti. I due tentarono di accampare ogni genere di scusa: "È un nuova abilità, l'allevamento di cani", oppure "Sto per smettere di giocare a *EQ2* e pensavo che questo fosse un modo divertente per sperperare tutti i soldi". La gente iniziò a lamentarsi dell'inflazione, e una mattina, quando Methical si collegò a *EQ2*, venne accolto da un messaggio di patch: "I commercianti non avranno più alcun interesse nell'acquistare i tuoi cani".

I due sapevano che era l'inizio della fine. Provarono a far sparire le proprie tracce: si sbarazzarono dei cani a un quarto del loro prezzo normale e distrussero tutto quello che non riuscivano a vendere. Il giorno seguente i loro account vennero sospesi: Sony dichiarò di aver rintracciato il denaro 'illegale' e di averlo recuperato, ma non entrò mai in contatto con Methical e Mr Pink, che giocano a *EQ2* ancora oggi (Methical ha ancora nove account attivi). Methical ha ricevuto alcune minacce di morte, ma le accetta come ovvia conseguenza di una vita condotta fuori dalle leggi virtuali: "Siamo delle specie di fuorilegge. Mi sento come Billy the Kid". E i soldi? Alcune stime parlano di 70.000 dollari, ma Methical resta evasivo: "Mi hanno permesso di andare sia alle Hawaii che a Parigi, oltre che di restituire tutti i prestiti ottenuti da studente. Vi basti sapere che è più di quanto molta gente fa in un anno. Che cavolo, forse in tre anni".

Quindi quale lezione hanno imparato i due dall'aver piegato le regole base del mondo virtuale? "Non esiste nessun cazzo di cucchiaio", la risposta di Methical.

Tim Guest è uno giornalista con anni d'esperienza nel campo tecnologico e dei videogiochi. Attualmente scrive su Guardian e Daily Telegraph

Da grandi, alcuni bambini dichiarano di voler fare gli astronauti oppure i piloti d'aereo. Altri, che il cielo ce ne scampi, vorrebbero recensire videogiochi. Io volevo essere Donny Osmond. L'ambizione non nasceva dal rispetto per i considerevoli talenti del rubacuori dai denti sporgenti e dal look avvenente. Volevo essere Donny semplicemente perché avevo visto una sua fotografia su una rivista di mia sorella in cui indossava un cappello assolutamente identico a quello che avevo io.

Ascoltare oggi 'Crazy Horses' degli Osmonds mi scatena un ricordo alquanto particolare, felice e molto vivido, in cui io indosso quel preciso capello e canto in playback quella canzone, mentre uso uno scatolone come se fosse un pianoforte.

Di recente stavo parlando con le mie sorelle dei relativi meriti degli Osmond, e dei due David, Essex e Cassidy. E loro sono rimaste alquanto sorprese del fatto che, pur non essendo una donna di mezza età o un gay, avessi intenzione di andare a un concerto che avrebbe visto la partecipazione di diversi gruppi famosi degli anni '70, tra cui anche Donny e soci. Anche se sono il primo ad ammettere che questi gruppi soffrono di un'innegabile mancanza di credibilità artistica, sono cresciuto ascoltando le loro melense canzoni pop-rock, dato che le mie sorelle si rifiutavano di comprare qualsiasi album che non avesse in copertina un giovane di bell'aspetto, con addosso un gilet di jeans aperto sul davanti e un cucciolo di cane stretto sul suo torso nudo.

In effetti, quando ci penso, la colonna sonora di tutta la mia vita è composta da musica davvero oscena. Ho avuto la grave sfortuna di perdere la mia verginità con il brano 'Take My Breath Away' dei Berlin che suonava in sottofondo. 'T.U.R.T.L.E. Power', invece, mi ricorda la nascita della mia prima figlia. E il primo singolo che ho mai acquistato (e ancora oggi mi ricordo chiaramente quando sono entrato al supermercato per comprarlo) era opera di Noel Edmonds, Maggie Philbin e Keith Chegwin, riuniti sotto il nome Brown Sauce.

Di conseguenza, ho ammassato una collezione musicale composta da migliaia di CD, e di recente mi sono reso conto che la mia dipendenza dall'acquisto di musica era, almeno in parte, alimentata dal desiderio di riassaporare quell'effimero piacere per la novità. E finalmente ho capito che è qualcosa che non riuscirò mai a raggiungere. Almeno non con nuovi CD. E nemmeno coi videogiochi.

Non è infatti solo la musica ad aver accompagnato tutta la mia vita. Di recente sono incappato in un cabinato di *OutRun* in una videoteca di Londra e non ho resistito all'impulso di farci una partita. Mentre ascoltavo 'Passing Breeze' per la prima volta dopo 15 anni, è inaspettatamente riaffiorato alla mente il ricordo ormai sepolto di una gita scolastica ad Amsterdam. Il Kok Hotel (nome dal suono alquanto esilarante per una scolaresca inglese, come potrete immaginare) in cui risiedevamo aveva proprio quel coin-op nella lobby. Giocare ad *OutRun* ha scongelato in me il terribile ricordo del mio compagno Grant McCauley intento a mostrarmi il suo 'kok' mentre vedevamo un altro compagno, Bertil Boyles, siglare l'high score della giornata. Sebbene scosso da quest'immagine vivida, per quanto grossolana, mi sono chiesto cos'altro avessi nascosto nei meandri puzzolenti del mio cervello, in attesa di essere sbloccato da una veloce partita a *Rolo to the Rescue* o *Jelly Boy*.

Spulciando la mia softeca ho scoperto che il precursore di *GTAIII*, *Urban Chaos* di Mucky Foot, mi trasmetteva un senso di esaltazione per l'acquisto di un nuovo tappeto, *RoboCod* mi ricordava un Natale particolarmente felice e *Herzog Zwei* mi faceva bollire il sangue perché mi ricordava un episodio ben preciso in cui me ne stavo a casa di un amico, bellamente ignorato perché lui era intento a giocare proprio a quel titolo. Più di recente, credo non dimenticherò mai che stavo giocando a *Resident Evil: Survivor* quando ho sentito degli attacchi al World Trade Center.

Di conseguenza, tutti questi discorsi sul dover trasmettere delle emozioni coi videogiochi è ridondante. I giochi trasmettono già delle emozioni, anche se in senso mnemonico. Invece di impazzire su come risolvere il problema, forse gli sviluppatori (e i dirigenti di Sony) dovrebbero semplicemente stare zitti e concentrarsi sulla realizzazione di esperienze ludiche nuove e soddisfacenti.

Da giocatore ultratrentenne vale sempre la pena ricordare che ogni nuovo gioco potrebbe essere il primo per altri. Per un certo periodo i miei figli sono stati ossessionati da *Tak and the Power of JuJu*. Sebbene sia consapevole che molti di noi non avranno nemmeno sentito parlare di questo platform per GameCube, o che lo definirebbero una porcata immonda, è probabile che *Tak* rimarrà per sempre con i miei ragazzi. Spero proprio che quando cresceranno assoceranno al gioco ricordi felici di quando il padre non era ubriaco e non li aveva chiusi a chiave nello stanzino delle scope.

Avrò anche amato *Half-Life 2* e *Battlefield 2*, e penso che il DS sia grandioso, ma è improbabile che questi giochi siano entrati a far parte di me nello stesso modo in cui l'hanno fatto titoli come *Horace and the Spiders* e *Seiddab Attack* sullo Spectrum. E finché gli scienziati che curano l'hardware per Sony non svilupperanno un 'Nostalgia Engine' è difficile che qualsiasi altro gioco ci riuscirà mai.

Invecchiando si tende a disprezzare le cose moderne, ad etichettarle come sicuramente inferiori a tutte quelle del passato. Ma la realtà è che la nostalgia idealizza il passato. Will Rogers sarà anche stato la parodia di un cowboy, ma aveva centrato perfettamente il punto quando diceva: "Le cose non sono più com'erano una volta, e probabilmente non lo saranno mai".

Per quanto mi riguarda, credo che continuerò sempre ad inseguire la nostalgia. Ma se i migliori titoli con cui giocherò rimarranno sempre quelli del passato, sarà un po' come provare a prendere un'ombra a pugni in faccia.

BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

La scatola dei ricordi

"Invecchiando si tende a disprezzare le cose moderne, ad etichettarle come inferiori a quelle del passato. Ma la realtà è che la nostalgia idealizza il passato"

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

La console war: tutta colpa delle riviste di videogiochi. No, non è vero, non ne sono convintissimo, ma è un'idea che non mi sembra del tutto sballata. Prendiamola larga, ci porterà a riflettere su qualcosa di interessante.

Intanto, la console war è nettamente figlia della concretezza. Ho i soldi per comprarmi una sola macchina da gioco. O, peggio ancora, i miei genitori, per quanto ricchi possano essere, non accetteranno mai l'idea di comprarmi più di un (già di per sé insulso) marchingegno per farmi perdere tempo. Tra Mega Drive e Super Nintendo scelgo Mega Drive perché Sonic è blu. Comincio a comprare riviste di videogiochi. Ci sarebbero Mega Console e Super Console, e dovrei nettamente scegliere la prima. Ma, visto che le riviste non me le comprano i miei genitori (ce la faccio con la mia paghetta), almeno con quelle posso togliermi 'sta maledetta voglia di multipiattaforma che purtroppo mi attanaglia. Allora vado di Game Power e Consolemania. Delle riviste leggo immediatamente la posta, dove un po' cominciano a farmi rosicare le dichiarazioni dei nintendari (sì, ora li chiamo così). Ok, capisco che se fosse stato per me avrei comprato tutto, ma ora ho solo il Mega Drive e non voglio che se ne parli in quel modo. E non ce l'ho soltanto con quelli che scrivono alla rubrica della posta (tanto ormai lo so che con i nintendari c'è poco da fare, meglio ignorarli), ce l'ho soprattutto con i redattori, che intanto dovrebbero essere imparziali e invece mettono spesso voti più alti ad alcuni giochi per SNES.

Ora, soffermiamoci un attimo su quest'ultima considerazione del nostro immaginario amico dei primi anni Novanta (i cui comportamenti, spero si sia capito, sono gli stessi di una certa tipologia di lettore esistita anche negli anni Ottanta e viva e vegeta anche al giorno d'oggi, piattaforme possedute e/o invidiate a parte). Quante volte al mese viene superficialmente contestato il giudizio che una rivista del settore ha dato di un videogioco? Non le si conta. Badate bene, ho specificato "superficialmente". Mi riferisco a quei casi in cui "hanno messo 9 a *Devil May Cry* perché sono sonari", se non "pagati da Capcom" o semplicemente "incompetenti" o addirittura tutte e tre le cose insieme. Adoro particolarmente, poi, paradossi del tipo: "Dovrebbero migliorare nelle recensioni, sforzandosi di essere più obiettivi, senza scadere nella soggettività. Hanno messo 9 a *Gran Turismo 4*, un voto palesemente frutto di un giudizio soggettivo e non professionale. Secondo me, infatti, meritava 8".

Lo so, in questo caso è il lettore a essere completamente fuori dal mondo e a non riconoscere la sua incoerenza, non ci piove. Ma io sono dall'altra parte, per cui preferisco parlare delle colpe che secondo me abbiamo io e i miei colleghi. E mi pongo delle domande. Perché chi legge può avere un pensiero del genere? Perché l'interesse del lettore viene calamitato dal modo in cui la rivista giudica i prodotti più che dalle informazioni riguardanti i prodotti stessi? Per capire se vale la pena fidarsi o meno della rivista in questione? Assolutamente no, non è per questo. Chi muove questo genere di critiche, generalmente non ha affatto bisogno di una guida all'acquisto. Compete serenamente con chi realizza riviste in quanto a conoscenza del mondo dei videogiochi, e tendenzialmente prova un po' di tutto, oltre a informarsi costantemente sfruttando tutti i mezzi possibili (internet in primis).

"Sono le riviste a imporre un modello di critica basato su scale di valori. Il voto ne è solo l'esempio più lampante"

Questa tipologia di lettore reagisce così perché sono le riviste a imporre un modello di critica basato su scale di valori. Il voto in coda al testo ne è solo l'esempio più lampante. In realtà, praticamente tutte le idee che vengono fuori dai contenuti di una rivista sono basati sul semplice buono/cattivo, con tutte le sfumature di grigio che ci si può piazzare in mezzo (ovviamente anch'esse rigorosamente classificate). Gli sviluppatori sono riusciti a migliorare il precedente episodio, grazie a un motore grafico superiore, a una maggiore profondità del gameplay e a una più marcata cura per i dettagli: si sono superati. Al confronto, queste altre produzioni sbiadiscono, rendendo palese la loro inferiorità di fronte al prodotto più riuscito del momento (che sarà scavalcato prima o poi da qualcosa di meglio).

Le discussioni basate sui frutti di questo genere di critica (che, per carità, è abbastanza diffuso in tutti i campi e non rappresenta un'esclusiva delle riviste di videogiochi) si muovono seguendo dinamiche analoghe. La recensione che ho appena letto è completamente sbagliata, quest'altra invece è azzeccata.

Nonostante i videogiochi siano partiti da un quadratino rimbalzante tra due segmenti per raggiungere mondi tridimensionali complessi, passando per rappresentazioni a due dimensioni ricche di dettaglio e gusto, la visione delle cose che hanno gran parte dei videogiocatori (in particolare chi legge e chi scrive riviste) è ancora ferma a una bella linea retta con un segno + da una parte e uno – dall'altra, piena di infiniti punti intermedi, ciascuno migliore rispetto al precedente e peggiore rispetto al successivo. La classifica.

Una cultura basata sulla diversità dei prodotti trova difficilmente spazio in questo contesto. *Metal Gear Solid* è superiore a *Zelda* (o viceversa, a seconda del classificatore), non diverso. Che importa se il gusto di infiltrarsi in una base nemica sfruttando geniali gadget sia su un altro piano (altro, non migliore o peggiore) rispetto a quello di esplorare mondi epici in un'atmosfera fiabesca? Ciò che conta è determinare chi vince. Decidere chi è superiore. Se proprio non ci si riesce, allora significa che sono due giochi 'sullo stesso livello'. Condividono lo stesso punto sulla retta.

Non so voi, ma io mi sento un po' limitato da questo modo di pensare. Le classifiche mi hanno abbastanza stufato, di bene e male comincia a fregarmene sempre meno. Eppure le riviste di videogiochi e i loro lettori, con le dovute eccezioni, sembrano basarsi fondamentalmente su questo genere di concetti per portare avanti i loro discorsi.

Ok, ora posso anche confessarlo. L'incipit della console war era un pretesto per rendere attraente l'articolo. Ma, a pensarci bene, non è troppo folle l'idea che sia tutta colpa delle riviste e del loro procedere per scale di valori. Chissà come si comporteranno, le riviste, quando ci sarà (perché ci sarà) la console unica. Ma di questo magari parleremo un'altra volta.

Gianluca 'Ualone' Loggia è l'editor di PSM. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle della sua rivista. Figuriamoci con quelle di ***Videogiochi***

IL KAIBANO

Ualone

Meglio? Peggio? Diverso

MISSING IN ACTION

Massimo Maietti

Videogiochi di carne

Cosa pensano, quando agiscono, Solid Snake, Rocco Siffredi, Leon Kennedy, Jenna Jameson, Nina Williams? Non lo sappiamo, non lo possiamo intuire, e soprattutto non è rilevante. Congetturare su quel che pensano e provano i personaggi dei videogiochi e quelli della pornografia, ne parlavamo nello scorso numero di **Videogiochi**, non ci aiuta a capire meglio lo spettacolo che abbiamo di fronte. Anzi, non c'è nulla da capire: la sublime estasi della pornografia è raggiunta nell'esplorazione di corpi che sono pura superficie, una superficie che si muove, si sfiora e tocca. La pelle di Jenna Jameson e le texture di Nina Williams non sono involucro per un 'al di dentro', ma costituiscono piuttosto il luogo in cui ad un tempo scaturisce e si estingue il piacere della fruizione. La pornografia è dunque il racconto della pelle, di un corpo di sola texture, ed è proprio questo aspetto a distinguerla dall'erotismo che invece, per funzionare, deve istituire dei livelli di profondità.

Lo sguardo erotico si insinua fra le trame dei vestiti e va oltre la cute, si esprime nell'oltrepassare la superficie figurativa del personaggio, si realizza nel suggerire il modularsi delle aspettative e delle passioni: per fruire pienamente della Juliette Binoche de 'Il danno' o dei personaggi di Tanizaki è necessario fare delle ipotesi su quello che passa loro per la testa, fantasticare su come si evolvono le loro pulsioni. L'erotismo, a differenza della pornografia e, in qualche modo, dei videogiochi, presuppone che i suoi personaggi abbiano degli stati interni.

La questione degli stati interni, in effetti, non riguarda solo il genere erotico, ma è un elemento centrale nello studio delle forme narrative. In particolare, numerosi semiotici e critici letterari indicano proprio nel cambiamento del ruolo del corpo e del personaggio, da monolitico motore dell'azione a focalizzatore di stati interni, il punto di svolta che ha segnato la nascita della narrativa moderna. Algirdas Greimas, a questo proposito, parla di passaggio dagli stati di cose agli stati d'animo: il percorso della narrazione non è più necessariamente un cambiamento negli stati di cose (Renzo sconfigge i cattivoni e sposa Lucia) ma è piuttosto un'evoluzione degli stati d'animo interni ai personaggi (Henry sconfigge le proprie paure e si accorge di amare Sally).

Da questo punto di vista, la narrazione nei videogiochi è certamente premoderna, poiché tutto passa per un corpo privo di sottigliezze e ambiguità, privo appunto di stati interni. Anche per questo i videogame sembrano assomigliare così tanto a pornografia desessualizzata, e così poco ad un sofisticato erotismo digitale. Da un lato, la premodernità è un aspetto interessante dei videogiochi, che li caratterizza rispetto ad altre forme narrative; dall'altro rappresenta un limite contro cui le esorbitanti potenze di calcolo in virgola mobile di PlayStation 3 e Xbox 360 poco possono fare.

È concepibile pensare a videogiochi in cui i personaggi abbiano una loro vita interiore, e possano relazionarsi all'alter ego del giocatore, dotato anch'esso di interiorità? La questione è duplice, e riguarda sia il livello dell'espressione (come esprimere gli stati interni dei personaggi) che di contenuto (cosa sono e come si organizzano questi stati d'animo). Rispetto al primo problema, è ovvio che gli stati interni, in quanto tali, non hanno una configurazione visibile, non risiedono in un luogo o in un organo, e possono solo essere comunicati dal di fuori. Nel caso di personaggi umani, questo ruolo è solitamente svolto dalla voce e dal volto. Come si sa, le espressioni facciali sono complicatissime configurazioni di circa novanta muscoli, un terzo dei quali serve unicamente a convogliare i nostri stati d'animo. E nonostante l'intenso esercizio che ognuno di noi compie quotidianamente per decifrare le espressioni altrui, a volte alcune specifiche configurazioni di muscoli facciali rimangono misteriose, tanto che gli storici dell'arte si arrovellano da secoli su quale sia, in effetti, lo stato d'animo della Gioconda: sorride ammiccante? Fa l'occhiolino e stabilisce una complicità con chi la guarda? Non sta sorridendo affatto, e ci offre anzi il più neutro degli sguardi?

La computer grafica non ha ancora trovato un modo convincente per rappresentare le espressioni facciali, e nel caso dei videogiochi e di altri testi interattivi la questione si complica ulteriormente poiché le espressioni non sarebbero predeterminate, ma generate in maniera dinamica.

Tuttavia, queste difficoltà non sono nulla se confrontate con il compito successivo, vale a dire lo sviluppo del sistema di significati che è il contenuto di quella superficie espressiva, e che permette di elaborare gli stati d'animo poi convogliati tramite i lievi cambiamenti d'espressione. Come scaturisce l'orgoglio, e come lo si distingue dalla supponenza? Come sono in relazione l'avidità, l'ingordigia, la possessività? Questi problemi non sono ancora risolvibili attraverso modelli matematici: mentre sappiamo benissimo come una macchina scivola sull'asfalto (e in effetti le simulazioni di guida sono un genere di videogame che funziona perfettamente) non abbiamo ancora una mappa delle passioni umane.

E infine, se anche l'avessimo, rimarrebbe il problema di dove posizionare il giocatore in questo sistema. Fintanto che il nostro alter ego è un semi-automa, come il monolitico Snake o il narcolettico Mario, il giocatore non solo esercita un controllo sul proprio avatar ma, come fosse un golem, lo anima, gli dà vita. Tuttavia, se quest'ultimo dispone di stati interni, emozioni e credenze, motivazioni e volontà, desideri e passioni, insomma, se possiede una vita interiore, come può il giocatore controllarlo, negoziare con lui i propri stati d'animo? Invece di interagire con il mondo finzionale tramite il nostro simulacro, dovremmo interagire con il nostro simulacro tramite il suo mondo interiore. E così facendo potremmo forse allargare il campo di quel che i videogame possono fare. Potremmo esplorare il 'di dentro' dei personaggi, e chiederci finalmente cosa pensa, cosa prova Solid Snake quando riconosce, celate sotto la tuta camouflage di un terrorista qualunque, le familiari movenze di Meryl.

"È concepibile pensare a videogiochi in cui i personaggi abbiano una loro vita interiore, e possano relazionarsi all'alter ego del giocatore, dotato anch'esso di interiorità?"

Massimo Maietti (massimo.maietti@tin.it) è l'autore del volume 'Semiotica dei videogiochi'. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

Videogame in TV: incompatibilità, incomprensioni, incompetenza (1 di 2)

La televisione odia i videogiochi. L'avversione, beninteso, è reciproca. Dopo tutto, la presenza dell'uno implica l'assenza dell'altro: autentico parassita tecnologico, la console assoggetta il televisore, riducendolo a monitor, appendice audiovisiva. Alla finestra sul mondo si sostituisce Windows: c'è un mondo di differenza. Dal punto di vista estetico, diegetico e funzionale, i due media non potrebbero essere più difformi. La televisione privilegia una fruizione passiva, un consumo di tipo ambientale. Il videogame presuppone un utente attento e attivo, che svolge il ruolo di co-creatore dell'esperienza mediata. Non a caso, il termine 'pubblico' è del tutto fuori luogo in ambito videoludico. La televisione richiede soglie di competenza minime, il videogame esige un fruitore dotato di capacità ergodiche, abilità di navigazione testuali non triviali. Non stupisce, allora, che il segmento 18-34, quello a maggiore potere d'acquisto, stia ormai disertando il mezzo televisivo, ormai ridotto a un rifugio (sotterfugio?) per una generazione destinata al pensionamento mediale, che si crogiola con reality show che rasentano la pura demenza, trasmissioni sportive di dubbio gusto e talk show che forniscono ai gruppi terroristici di matrice islamica più di una ragione per aborrire l'Occidente.

Secondo Forrester Research ('The State of Consumers and Technology: Benchmark 2005', vedi "Technology 'optimists' turn off TV", Reuters, 3 agosto 2005), i navigatori di internet e i videogiocatori passano sempre meno tempo di fronte alla televisione. In secondo luogo, il successo dei DVR come Tivo, il fenomeno del peer-2-peer e l'avvento dei dispositivi portatili di nuova generazione (dai nuovi media player a Sony PSP) hanno profondamente trasformato le modalità di fruizione del pubblico statunitense più esigente. Per il prossimo lustro, Forrester Research prevede un aumento di navigatori internet e videogiocatori a cui farà da controaltare un'ulteriore diminuzione del consumo televisivo. C'è di più. Secondo Forrester esiste una differenza qualitativa tra i fruitori di videogiochi e quelli televisivi: "i media online attraggono chi ha un atteggiamento ottimista nei confronti della tecnologia. Gli ottimisti giocano con i videogame, leggono riviste e ascoltano la radio più dei pessimisti, che invece consumano più televisione".

La tensione tra tecnofobia e tecnofilia non andrebbe sottovalutata. Per molti aspetti, la televisione è un medium moribondo, prodotto da zombie per zombie. Senza rievocare gli anatemi di Karl Popper, basti ricordare una recente dichiarazione di Demon Albarn al mensile Wired: "Tutti in televisione sono dei fottuti zombie, no? Intendo dire, prendi un video di 50 Cent, quando balla al centro di un club, è circondato da zombie. I cartoni animati di Gorillaz mi sembrano molto più reali delle persone vere della televisione. Se non altro sai che dietro ai nostri cartoni animati c'è un briciolo di intelligenza" (Wired, luglio 2005, pag. 25). Paragonata al dinamismo cognitivo del videogioco, un medium capace di rinnovarsi profondamente a intervalli temporali molto ridotti, la televisione appare tragicamente monotona/monolitica, incapace di mascherare la sua ridondanza culturale, tecnologica e sociale, tanto meno di reinventarsi.

L'imbarazzo del medium televisivo nei confronti di uno strumento tecno-sociale che da oltre due decadi gli sottrae spazio e linfa vitale (e, da poco, anche investimenti pubblicitari) è ancora più evidente in una nazione come l'Italia, la cui produzione è nota a livello planetario per la sua straordinaria mediocrità. Quando Steven Johnson parla di "televisione intelligente" nel suo brillante saggio 'Everything Bad is Good For You' (Riverhead Books, 2005), si riferisce prevalentemente a serie prodotte da HBO negli Stati Uniti. Dubito che Johnson troverebbe anche solo una ragione per difendere l'offerta televisiva del Bel Paese.

La televisione ha sempre vissuto in modo conflittuale il rapporto con il videogame. Anche e soprattutto quando ha tentato di adattarlo alle sue coercitive esigenze. Nel corso degli anni si sono susseguiti, specialmente all'estero, programmi a tema videoludico, ma pochi sono riusciti a cogliere e restituire l'essenza del medium. Tutt'altro che sorprendentemente, nessuno di questi è stato prodotto in Italia. Il fallimento complessivo è riconducibile alle miopi scelte dei direttori dei programmi che hanno applicato al videogioco la logica del magazine, strutturando gli show su un modello tanto consolidato quanto tedioso, che prevede una descrizione delle anticipazioni ('preview'); prove su strada ('review'), consigli e suggerimenti per giocare ('cheats'). Questa formula è stata applicata alla lettera da Game Network, canale satellitare italiano collocato nelle zone più infime del pacchetto Sky 'interamente dedicato' ai videogiochi, che ha svolto per anni la funzione di vetrina per gli acquisti dei prodotti Halifax, primo distributore di videogame in Italia nonché principale azionista dell'emittente attraverso Digital Bros SPA.

Lungi dal presentare una discussione intelligente sul videogioco, Game Network per anni si è limitato a riproporre in loop filmati che annoierebbero anche il fan più accanito. I titoli dei programmi, "Diamo i numeri", "Recensioni brevi e incisive con voto finale" (sic/sigh), "Gameclip", "GamingSoon", del resto, non illudono. Nelle ore serali e notturne, hot-line erotiche rimpiazzavano la normale programmazione, per quanto non fosse facile cogliere la differenza. La giustapposizione è significativa: il videogioco, medium culturalmente frainteso, gode di una reputazione paragonabile a quella della pornografia, grazie anche alle continue crociate che la televisione ha alimentato in questi anni per ovvi motivi. Dispiace che Game Network sia sopravvissuto così a lungo al transalpino Game One, il primo canale satellitare europeo dedicato al medium elettronico, made in France e di ben altra pasta. Uso con un certo sollievo il passato remoto perché Game Network ha tirato le cuoia. Il canale satellitare dedicato ai videogame trasmesso sulla frequenza 816 di Sky ha cessato di esistere lo scorso ottobre. Non ne sentiremo la mancanza.

"Il videogioco, medium culturalmente frainteso, gode di una reputazione paragonabile a quella della pornografia"

Sul prossimo numero discuteremo le forme di ibridazione tra game e televisione che funzionano. (Non) buttate il telecomando.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana "Videoludica. Game culture' (www.videoludica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

MIGHTIER THAN THE SWORD

Gary Penn

Amore vero

Impossibile dimenticare il primo amore. Ci possono essere altre passioni più intense o coinvolgenti, ma il primo amore è speciale. Il mio è stato *Defender*. Certo, una decina di anni prima mi ero innamorato della novità di controllare qualcosa che non fossero semplicemente i canali e il volume della mia TV. Ma questo era diverso. Non era una semplice cottarella. Era amore vero.

Ci eravamo incontrati in una sala giochi. Se ne stava seduta da sola in un angolo buio, mostrandomi quello che aveva da offrire per una monetina a botta. Avevo una banconota da cinque sterline che mi doveva durare per tutta la sera. In meno di 30 minuti ero a secco, con nient'altro che adulazione adolescenziale e il desiderio di averne di più. Per vederla in azione mi toccava guardare gli altri mentre si davano da fare. Invidiavo quelli che sapevano giocare, che erano in grado di cavarsela e continuare a giocare, di diventare un corpo solo con la macchina e raggiungere il nirvana.

Ci si perde in un'orgia sensoriale. Occhi, orecchie e mani diventano iperattivi a causa delle costanti stimolazioni. L'esercizio pirotecnico prodotto dal gioco offre spettacolo visivo. L'audio galvanizza a livello subconscio. La fanfara iniziale: un suono oscuro e arrabbiato che trasporta in un altro luogo e in un altro tempo. Il rombo costante che risuona distante, un silenzio quasi totale distrutto da suoni spaziali che preannunciano l'arrivo degli alieni. Il ruggito dei razzi della navicella, il crepitio dei raggi laser e il boato sconquassante delle smart bomb. Tutti gli elementi sono nelle tue mani. La fanfara crescente, pulsante, eccitante che sottolinea la conquista di una vita extra e di una smartbomb. Il Game Over affogato in un rispettoso silenzio.

Giocare a *Defender* è come guidare una potente auto sportiva estremamente reattiva, con cambio manuale, accelerando rapidamente ed eseguendo esaltanti 180° tirando il freno a mano. I controlli richiedono un po' di pratica, ma la ricompensa arriva dal piacere di salire e sfrecciare, di volare liberi come uccelli o guizzare come pesci gioiosi. Per avere successo bisogna tenere a bada i propri istinti, controllando il desiderio impellente di viaggiare a velocità massima, premendo freneticamente il tasto del fuoco laser. Bisogna imparare a domare uno stallone selvaggio.

Il microcosmo di *Defender* era inusuale non solo perché l'inquadratura era talmente vicina all'azione da dover scorrere costantemente per stare al passo col gioco (il che significava dover guardare il radar per avere una visione d'insieme): la differenza fra *Defender* e gli altri titoli è che la vita al di fuori di ciò che si vede va avanti senza prendere in considerazione il giocatore. Spesso addirittura ignorandolo. Gli alieni non sono sempre impegnati a rincorrere il giocatore. Il giocatore non è per forza il fulcro dell'azione, come lo sono invece gli Umanoidi.

Gli alieni di *Defender* si comportano come animali selvaggi. Si percepisce l'esistenza di un sistema autonomo, una piccola macchina da guerra, alieni che lavorano all'unisono, ciascuno con un suo ruolo e un suo compito complementari. Lander e Umanoidi seguono silenziosamente la superficie increspata del pianeta, con i Lander intenti a cacciare le prede Umanoidi, le loro urla minacciose ad accompagnare ogni lento e spesso impreciso proiettile esploso. Fino a quando non si muovono per uccidere, e allora diventano aggressivi, anche difensivi, sparando a raffica. L'Umanoide catturato urla, e dopo pochi istanti spesi nel futile tentativo di rimediare alla propria negligenza, nell'aria riecheggia il ruggito rabbioso dell'ibrido di Lander e Umanoide: il Mutante.

Bomber e Pod vagano in maniera casuale, senza uno scopo preciso, silenziosamente: i primi disseminando rifiuti mortali nella propria scia, i secondi veri e propri alveari pronti ad esplodere. Una volta rilasciati, gli Swarmer si fermano brevemente prima di prender vita, saettando e seminando morte e terrore.

I silenziosi e letali Baiter aspettano nelle retrovie, infastiditi da qualsiasi invasore soggiorni nel loro territorio per troppo tempo. Quando il tempo finisce, non si muore. Si incappa in un Baiter. Il sistema aumenta la pressione sul giocatore, ma non lo uccide. Gli dà una possibilità, lo invita a darsi una mossa.

C'è tensione quando si cammina sulle uova, una scintilla che attraversa una fabbrica di fuochi d'artificio. Non colpire gli Umanoidi che stai cercando di proteggere o perderai punti bonus se sopravviverai. Ma anche quando tutti gli Umanoidi sono perduti, il gioco non è ancora finito. Piuttosto, il pianeta esplode in maniera spettacolare, lasciando il giocatore in un limbo in cui tutti i nemici sono impegnati a inseguirlo. Gli instancabili sciami di Mutanti sono un incubo digitale. Coi nervi tesi ci si aggrappa alle proprie capacità di sopravvivenza finché, ogni cinque livelli, il pianeta viene rigenerato e gli Umanoidi tornano sulla sua superficie.

Il fatto che le probabilità sembrino tutte a proprio favore è una delle ragioni per cui 'Chi vuol essere milionario?' funziona così bene. *Defender* è egualmente duro ma tollerante. Il pianeta non è vasto: è possibile percorrerlo in un attimo. Ci sono solo dieci Umanoidi da proteggere. La navicella a propria disposizione è di gran lunga il mezzo più potente di tutti: un concentrato di velocità e potenza di fuoco con una limitata dotazione di smart bomb, e quando la situazione diventa davvero disperata, c'è sempre l'Iperspazio, un altro 'aiuto' (rischioso) come la telefonata a casa o il 50/50.

"Ci eravamo incontrati in una sala giochi. Se ne stava seduta da sola in un angolo buio, mostrandomi tutto quello che aveva da offrire per una monetina a botta. Avevo una banconota da cinque sterline che mi doveva durare per tutta la sera. Dopo meno di 30 minuti ero a secco"

Defender non si basa sull'evoluzione della navicella attraverso la continua raccolta di potenziamenti. Il giocatore dispone di tutto il necessario sin dal principio, e l'unico modo per continuare a giocare è dimostrare la propria abilità col gioco stesso. Sono cambiate tantissime cose nell'ultimo quarto di secolo, da quando *Defender* mi ha ammaliato. Ma non c'è mai più stato niente di simile.

Gary Penn ha iniziato la sua carriera con Zzap!64 per poi lavorare per BMG e DMA Design. Attualmente realizza giochi per Denki

VUOI CONOSCERE TUTTO SUL MONDO PLAYSTATION ?

ALL'INTERNO LE PRIME IMMAGINI E INFO SU METAL GEAR SOLID 4!

ECCO LA TUA RIVISTA! TUTTI I MESI IN EDICOLA!

[E per un solo euro in più...]

PSM DVD

Il DVD Video con i filmati dei migliori giochi PS2 e PSP.

Future MEDIA WITH PASSION

I più attesi da Videogiochi

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Il solo filmato del TGS è stato sufficiente a **Videogiochi** per accumulare qualche giorno di ritardo sull'uscita in edicola. Chissà quando il gioco sarà finito...

Loco Roco
Al Tokyo Game Show in molti l'hanno ignorato, a causa delle vicinanza delle postazioni con quelle di *Boku No Watashi no Kataman Damacy*. Grave errore

Every Party
La versione del TGS era ingiocabile (causa ideogrammi), ma la dose massiccia di umorismo alla Okamoto è sufficiente a far entrare il gioco in questa lista

Goku Makaimura
Capcom ha invitato i visitatori del suo sito a votare per quale classico vorrebbero vedere convertito su PSP. Se i risultati sono questi, è il caso di votarli tutti

(PSP, Capcom)

(360, Microsoft)

(PSP, SCEI)

Caccia grossa

Quando finire un videogioco non è divertente

Gli americani la definiscono la parabola dell'elefante in una stanza, un modo colorito per indicare la presenza di un problema talmente grosso, un ostacolo così insormontabile che tutti, pur avendocelo davanti al naso, fanno finta che non esista. Praticamente, non c'è problema che sia talmente grosso da non poter essere bellamente ignorato.

La stanza dei videogiochi è talmente zeppa di elefanti che viene da chiedersi se ci sia ancora spazio per respirare, figurarsi poi correre, sparare e guidare automobili al suo interno. C'è un elefante per il sesso nei videogiochi e uno per il sessismo nei videogiochi; c'è un elefante per le pessime condizioni lavorative dell'industria e un altro per l'impatto che i giochi hanno sulle menti dei consumatori. Ma l'elefante più grosso, vecchio e resistente (il capobranco, insomma) è quello che non finisce mai i videogiochi. È un problema annoso e complesso: la maggior parte dei giocatori non arriva mai alla fine dei titoli che compra. È davvero possibile ignorare un problema così grande, così importante e dannoso per il videogioco?

Sì, è possibile, o almeno questa sembra essere l'opinione di gran parte dei publisher e dei game designer. E anche se ci sono molteplici ragioni per non finire un gioco (noia, distrazione, mancanza di passione), il motivo numero uno rimane quello della difficoltà. Tradizioni apprezzabili come quella di Capcom che propone un abbassamento del livello di difficoltà nel caso si faccia fatica ad affrontare le sessioni iniziali di un gioco rimangono casi isolati, eccezioni alla regola. BioWare ha dimostrato come sia possibile fornire al giocatore il pieno controllo del livello di difficoltà dei combattimenti con *Knights of the Old Republic* senza per questo sacrificare il senso di gratificazione o la soddisfazione che deriva dall'esperienza ludica, eppure è opinione comune che se un titolo non presenta una sfida impegnativa, che faccia sudare sette camicie, con dei livelli di difficoltà prefissati, i giocatori non lo apprezzeranno mai. Ma come fa un giocatore a valutare quale livello sia più adatto per lui?

Lo standard è quello di presentare una scelta easy/normal/hard all'inizio di ogni partita, ma la persona incaricata di effettuare la scelta può non aver mai visto prima quel gioco. Come potrà mai sapere quale sia il livello che le si addice? E nel caso si accorga di aver effettuato una scelta sbagliata, perché non permetterle di cambiare livello senza ripartire ogni volta da zero? Non dovrebbe essere una opzione troppo complessa da implementare: basterebbe permettere al giocatore almeno di abbassare il livello di difficoltà, in qualsiasi istante del gioco. Quali obiezioni ragionevoli si possono sollevare nell'impedire a un giocatore di diminuire la difficoltà se non riesce a divertirsi con un certo gioco? Altro che BFG: quello di cui avrebbero bisogno i videogiochi è un bel fucile per elefanti...

Castlevania: Dawn of Sorrow (PS2, Xbox) p044
Hitman: Blood Money (PC, PS2, Xbox) p050
[illegible] (PC) p046
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PS3) p034
Ninety-Nine Nights (360) p042
Rogue Galaxy (PS2) p038
Ryu Ga Gotoku (PS2) p045
Siren 2 (PS2) p036
Star Wars Battlefront II (PC, PS2, Xbox, PSP) p048
Star Wars: Empire at War (PC) p049
True Crime: New York City (PS2, Xbox, GC) p040

MGS4: Guns of the Patriots

Solid Snake ritorna su PlayStation3. E ancora una volta è Game of the Show senza nemmeno giocarci

Attivando il visore Solid Eye System, Snake ottiene informazioni sugli elementi inquadrati nonché accesso ad una immagine satellitare della zona immediatamente circostante. Una nuova versione del radar?

Non propriamente ortodosso comporre un'anteprima basandosi quasi esclusivamente sul trailer del gioco che si intende descrivere. Ma nel caso di *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, lo strappo alla regola è pienamente giustificato. Notoriamente, i cortometraggi kojimiani sono al tempo stesso meraviglie estetiche e comunicati stampa, talvolta fuorvianti (*MGS2*), altre volte sinceri (*MGS3*), ma sempre ricchi di indizi più o meno velati ed informazioni più o meno esplicite da scrutinare. Seppur ascrivibile alla categoria di teaser piuttosto che di trailer vero e proprio, il filmato della prima avventura di Snake nel ventre di PlayStation 3 preparato da Kojima per il Tokyo Game show non fa eccezione, snocciolando nel corso dei suoi nove minuti di sequenze in tempo reale (e a 60fps) più dettagli di quanti se ne possano riportare in due pagine di anteprima.

"Il più riuscito degli Enfants Terribles potrà modificare il proprio armamentario aggiungendovi componenti non meglio specificati, seppure facilmente intuibili"

Il più importante è evidentemente l'età di Solid Snake. Descritto come un "uomo vecchio reso esausto della guerra", l'eroe kojimiano si direbbe giunto ben al di là del mezzo del cammin della sua vita, un baffuto cinquantenne dalla grigia criniera e dalla pelle rugosa. Ma l'apparenza inganna. In quanto clone, infatti, Snake è vittima di un processo di invecchiamento accelerato, pertanto la sua età anagrafica non coincide con il suo aspetto fisico. Una rapida stima condotta sulla base del ben più giovanile volto di Otacon mostrato nel video e dell'età apparentemente attribuibile all'infante che Raiden porta in grembo nell'illustrazione diffusa lo scorso maggio (presumibilmente frutto della sua relazione con Rose, incinta nel 2009, al termine di *Sons of Liberty*), permette di assegnare a Snake non più di quarant'anni. Di conseguenza, la collocazione temporale ostacolata dal malizioso messaggio "X anni dopo Big Shell" offerto dal video dovrebbe oscillare fra il 2012 e il 2013. Dal momento che nulla vieta di supporre che la storia di *MGS4* si snodi lungo più periodi, tutto questo ragionamento potrebbe non valere mezza dog tag, ma è così che funziona con la serie di Kojima: non puoi fare a meno di fantasticare sulle inezie. Non sembra comunque un'inezia l'apparente crisi respiratoria che coglie Snake verso la metà del filmato e che viene contrastata dall'iniezione di un'ignota sostanza nel collo. Snake vittima degli acciacchi dell'età? Oppure FoxDie, l'agente chimico che avrebbe dovuto ucciderlo al termine di *MGS*, sta effettivamente svolgendo il suo compito? Kojima non chiarisce, ma comunque rigetta l'ipotesi che Snake sia sulla via del tramonto e che questa avventura possa concludersi nella tomba.

Il setting di *MGS4* è un mondo in conflitto. Quello più specifico del video è una città abbrustolita dal sole, le vie attraversate da gonfi venti afosi traghettatori di sabbia e detriti, l'aria graffiata dal sibilo di proiettili, i palazzi consumati dai bombardamenti, il cielo un via vai di caccia. No place to hide. Come dichiarato da Kojima, *MGS4* porterà in diverse zone di guerra sparse per il globo terracqueo e vedrà Snake perseguire un obiettivo 'superiore' che di fatto lo rende elemento neutrale rispetto alle fazioni in lotta. È qui che si esprime una delle novità più radicali: sarà il giocatore a stabilire, attraverso il proprio comportamento, alleanze e inimicizie. Kojima porta l'esempio di uno Snake che desideri introdursi in una base militare appartenente ad una ipotetica Fazione A, in lotta contro un'altrettanto ipotetica Fazione B. Il giocatore potrà intrufolarvisi di soppiatto com'è abituato a fare dai tempi di Outer Heaven, oppure attaccare la Fazione B per guadagnare la stima della Fazione A, e con questa l'accesso autorizzato alla base. Aggiungendo all'equazione un terzo o addirittura un quarto partecipante al conflitto, l'immaginazione non può non sorvolare su ipotesi di intriganti strategie doppio e triplogiochiste. È evidente che l'intelligenza artificiale non sarà più quella di una volta. Stanco dei soliti nemici incuranti della loro sopravvivenza e votati all'uccisione di Snake, Kojima parla di soldati psicologicamente sensibili, sottoponibili a stress e paure, fallaci se operativi in condizione di instabilità. Forti dell'alta definizione, le loro emozioni verranno veicolate attraverso espressioni facciali e postura, mandando in pensione punti interrogativi ed esclamativi. Tutto questo rientra nel più ampio progetto di rendere l'universo di *MGS4*, ancor prima che realistico, naturale. Un'ambizione che Kojima intende soddisfare concentrandosi su dettagli quasi impercettibili, e di cui il video è una mirabile raccolta. Il modo in cui Snake, distrattamente, si passa la lingua sulle labbra arse dal sole, il modo in cui la pelle del collo si accartoccia o si distende in base al movimento della testa, il modo in cui il pomo d'Adamo oscilla sotto il mento, il rivolo di sudore che scava il volto insabbiato di Snake mentre discende dalla tempia.

Sistema: **PlayStation3**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Kojima Productions**
Versione: **Giappone**
Data d'uscita: **NA**

Lo Snake di *Metal Gear Solid* 4 è più macchina da guerra che mai. Oltre ad ostentare un'insperata accondiscendenza nell'uso di un coltello malgrado la sua documentata avversione verso ogni genere di lama, il più riuscito degli Enfants Terribles potrà modificare il proprio armamentario aggiungendovi componenti non meglio specificati, seppure facilmente intuibili. L'M4 RIS sottratto ad un soldato durante i primi istanti del filmato (da cui l'ipotesi di un'inedita modalità di acquisizione del necessario corredo bellico) si offre all'aggancio di dispositivi quali sistemi di puntamento, impugnature verticali e, come mostra lo stesso Snake durante il video, un gustoso lanciagranate. Più in generale, il character designer Yoji Shinkawa fa sapere che l'arsenale di Snake sarà suscettibile di 100 possibili permutazioni.

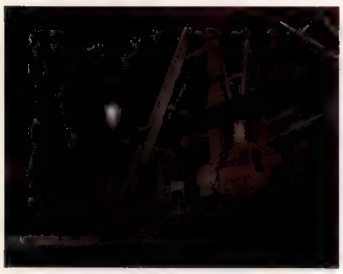
E ancora. Ma ancora basta. Il tempo per discorrere di *Metal Gear Solid 4* non manca, così come non mancheranno nuove e più importanti informazioni. Per adesso vi basti sapere che Ken Kutaragi in persona ha ringraziato Kojima per il video portato al Tokyo Game Show. E a ragione. Dal giorno dell'evento, quel video di *Killzone* non sembra più così irrealizzabile.

A differenza dei precedenti *MGS*, il mondo di gioco non sarà un collage di compartimenti stagni, ma un ambiente immenso esplorabile senza interruzioni. La telecamera, inoltre, funzionerà in maniera analoga a quanto visto in *Splinter Cell* o a quanto si vedrà del prossimo *MGS3: Subsistence*

Questo robottino è un delizioso cameo. Alcuni lo ricorderanno infatti in *Snatcher*, l'avventura investigativa di Hideo Kojima uscita negli anni '90 su diversi formati, come Sega-CD, PC-Engine, PSone e Saturn. In *MGS4* verrà pilotato da Otacon in remoto e seguirà Snake nel corso di tutta l'avventura

Siren 2

Senza un nuovo episodio di *Silent Hill* all'orizzonte, SCEI si prepara ad ultimare quello che potrebbe essere il titolo più terrificante dell'attuale generazione di console



Nonostante le sue qualità, *Siren* non ha ottenuto il successo commerciale che SCEI sperava. Curiosamente, è stata proprio l'Italia la nazione europea che ha fatto registrare il maggior numero di copie vendute

Ventinove anni or sono, allo scoccare della mezzanotte, la rottura di un cavo elettrico subacqueo causò il blackout totale sull'isola di Yamijima, situata non lontano dalle coste del Giappone. Eventi misteriosi fecero seguito a quell'incidente e gli abitanti dell'isola sparirono inspiegabilmente, senza lasciare traccia alcuna. Fast-forward ai giorni nostri. Un gruppo alquanto variopinto di personaggi è diretto a Yamijima: c'è il redattore di una rivista, interessato alla storia dell'isola e desideroso di indagare sul suo passato, un romanziere cieco accompagnato dal suo cane-guida, un evaso e una persona in grado di predire il futuro. Durante l'attraversata in barca, lo scoppio improvviso di una furibonda tempesta dà il via a una serie di fatti inspiegabili: il mare si tinge di rosso sangue e Momoru Itsuki, il redattore di cui sopra, finisce in acqua, in balia di un gigante misterioso. Finirà per risvegliarsi sulle spiagge di Yamijima, dove incontrerà Yuri Kishida, una ragazza perennemente perseguitata dai morti viventi, altresì noti come Shibito. I due capiscono che l'unione fa la forza e partono per un viaggio all'interno dell'isola, viaggio che li porterà presto a incontrare due soldati della Guardia Nazionale (costretti ad un atterraggio di fortuna col proprio elicottero a causa della tempesta) e a fare la conoscenza dei temibili Yamibito (gli abitanti dell'oscurità).

Le espressioni sui volti dei giornalisti accorsi alla conferenza stampa indetta da SCEI per presentare *Siren 2* tradiscono una certa confusione mentale. Il team, rappresentato dal director **Keiichiro Toyama**, dal produttore esecutivo **Takafumi Fujisawa** e dalla localization manager **Shiho Miyazaki**, 'voce' del gruppo, coglie la perplessità dei presenti e ricomincia dal principio. "*Siren 2* è un titolo molto simile al prequel, di cui mantiene il concept e i riferimenti culturali. Abbiamo però smorzato i riferimenti religiosi, preferendo concentrarci sulla natura umana e sullo spessore dei protagonisti, così che anche il gameplay possa trarne giovamento. Il cuore dell'avventura rimane comunque la necessità di sopravvivere in un mondo ostile, con una storia a fare da sottofondo all'azione che riesca a toccare i più basilari istinti umani".

La prima novità di rilievo è rappresentata dalla presenza dei già citati Yamibito.

"A differenza degli Shibito", spiega Miyazaki, "sono creature dotate di enorme intelligenza, ma hanno un punto debole: la luce". Su questo tallone d'Achille e sulla dicotomia Yamibito/Shibito si basa gran parte della componente strategica di *Siren 2*. Il giocatore è chiamato a sfruttare l'oscurità (o a produrla, distruggendo per esempio i lampioni disseminati per le strade dell'isola) per evitare gli Shibito, affidandosi ad ogni possibile fonte di luce per avere la meglio sugli Yamibito. Novità anche sul fronte del sight-jack: la tecnica implementata da Toyama e soci per fornire al giocatore il punto di vista degli Shibito in *Forbidden Siren* permette ora di entrare nella testa di animali di ogni tipo e di 'vedere' scene appartenenti al passato. "Questo ci ha permesso di inserire nella storia flashback e ricordi di quanto avvenuto circa trent'anni prima sull'isola", spiega Miyazaki, mentre dietro di lei Toyama mostra il sight-jack 'animale' in azione.

La sessione di gioco dell'ex-director di *Silent Hill* permette di apprezzare un'altra new-entry: l'utilizzo dei veicoli. Momoru e compagnia non solo possono spostarsi per Yamijima a bordo dei mezzi abbandonati sul proprio cammino, ma devono necessariamente farvi affidamento per superare determinate situazioni, utilizzando, ad esempio, un camion per abbattere un recinto o schiacciare un gruppo troppo nutrito di nemici, oppure posizionando una macchina sotto un balcone eccessivamente alto per essere raggiunto con un semplice salto.

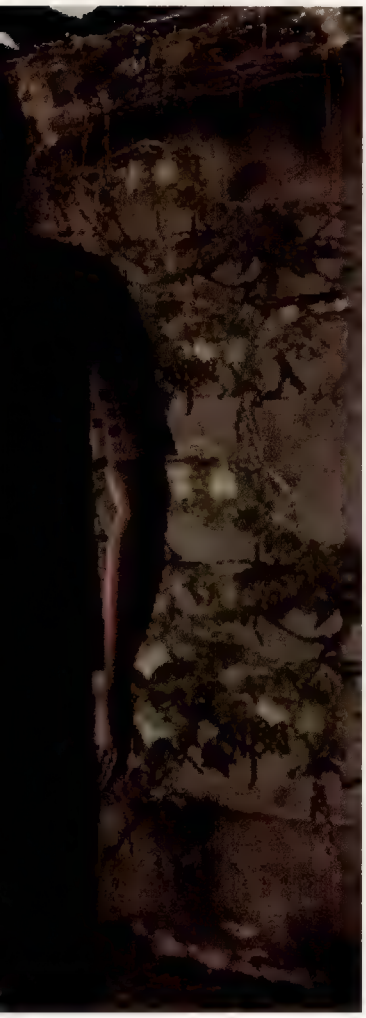
Sebbene il team sia ancora avaro di informazioni in merito, la presenza di veicoli potrebbe indicare uno scenario dalle dimensioni decisamente superiori a quelle del primo *Siren* (circa il doppio, stando alle prime indiscrezioni), teoria che troverebbe conferma nella scelta di indicare la posizione del giocatore sulla mappa. "Abbiamo ricevuto del feedback importante in

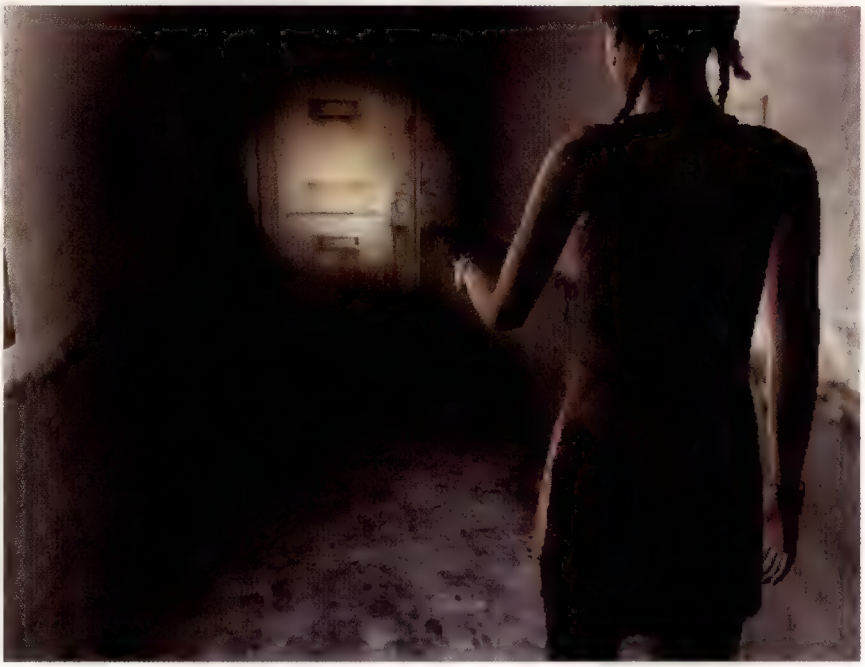
> "Il giocatore è chiamato a sfruttare l'oscurità per evitare gli Shibito, affidandosi ad ogni possibile fonte di luce per avere la meglio sugli Yamibito"

Vola al cinema

Con una conferenza stampa a sorpresa, SCEI ha da poco annunciato l'imminente uscita di un film dedicato alla propria serie horror. Intitolata 'Siren', la pellicola esordirà nelle sale cinematografiche giapponesi a inizio febbraio, narrando una serie di eventi apparentemente legati più alla storia di *Siren 2* che a quella del suo prequel. Protagonista della vicenda è Yui Ichikawa (la Chiharu di 'Ju-on' e del suo seguito), mentre a dirigere le riprese è stato l'esperto del genere horror/thriller Tsutsumi Yukihiko, non molto conosciuto al di là dei confini della madrepatria se si esclude il suo lavoro come regista per '2DLK'.

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Febbraio**





Il doppiaggio dei protagonisti di *Siren 2* sarà curato da una serie di artisti emergenti, 'voci' non ancora note al grande pubblico, ma comunque conosciute nel giro dei cinefili giapponesi

questo senso", dice Miyazaki. "Far sì che il giocatore abbia sempre un'idea chiara di dove si trova era un imperativo per questo seguito: è un modo per allargare il più possibile il bacino d'utenza di *Siren 2*". Quello di non limitare l'appeal del sequel a un pubblico di giocatori hardcore sembra un imperativo per il talentuoso gruppo di sviluppatori: l'implementazione di più livelli di difficoltà, un tutorial migliorato, la presenza di suggerimenti e consigli all'inizio di ogni livello, un sistema d'allarme, basato sulla vibrazione del controller, che segnala la presenza di nemici... Tutto sembrerebbe mirato a rendere meno traumatico l'impatto dei giocatori occasionali con il nuovo orrore di Toyama.

"Il nostro obiettivo è quello di rendere più scorrevole l'esperienza videoludica", chiarisce Miyazaki. "Alcuni hanno trovato *Siren* troppo difficile, altri troppo limitante. Per questo abbiamo ampliato le azioni a disposizioni del giocatore: i protagonisti, ad esempio, possono utilizzare la modalità Kagàmi, con cui muoversi velocemente in stealth mode, e sono in grado di scagliare alcuni oggetti, magari per attirare l'attenzione di uno Shibito, e di romperne altri, come una finestra sprangata. Ogni azione, incluse quelle appena citate, può essere eseguita con una visuale in soggettiva, cambiando di fatto radicalmente la prospettiva del gioco". E di sicuro Momoru e soci non saranno indifesi sull'isola: "Le mosse d'attacco sono state ampliate notevolmente, con particolare attenzione alla lotta corpo-a-corpo, dove è anche possibile portare a termine delle combo". Non mancano armi da fuoco più efficienti come fucili automatici e mitragliatori, con il giocatore adesso in grado di raccogliere e utilizzare quelle lasciate da un nemico (magari dopo che questo è stato colpito al braccio col quale teneva l'arma, dato che *Siren 2* permette di danneggiare parti diverse del corpo con risultati diversi). Interessante anche la presenza di trappole con cui sorprendere gli abitanti dell'oscurità, trappole che, esattamente come quelle utilizzate da un cacciatore per imbrigliare la selvaggina, possono 'catturare' anche il giocatore se non dovesse prestare la necessaria attenzione.

In definitiva, la carne messa al fuoco dal team di SCEI è abbondante e l'intenzione di rimediare agli errori (o presunti tali) commessi col prequel appare sincera, così come quella di realizzare un prodotto appetibile ai giocatori di ogni livello ed estrazione geografica. "Per rendere la storia più comprensibile abbiamo abbandonato quell'atmosfera da villaggio giapponese del secolo scorso, preferendo uno scenario più moderno e decisamente più urbano", conclude Toyama. "Nessuno dovrebbe avere problemi ad immedesimarsi nella storia".

Botta e risposta

Un comparto su cui il team di SCEI ha lavorato alacremente per questo sequel è stato quello delle animazioni. "Abbiamo cercato di migliorare quest'aspetto del gioco per rendere il tutto più credibile", dichiara Miyazaki. "Nel primo *Siren* gli Shibito si muovevano come degli zombie e talvolta era difficile immedesimarsi nel gioco: ora non solo tutti i personaggi sono animati in maniera più realistica, come potrete notare soprattutto nel caso dobbiate salire o scendere delle scale oppure saltare da una piattaforma, ma abbiamo fatto in modo che ogni Shibito abbia delle animazioni peculiari, che rispecchino le caratteristiche che lo Shibito aveva quando possedeva ancora una forma umana".

Rogue Galaxy

Dark Chronicle incontra 'One Piece' e la serie di Level 5 diventa inaspettatamente una storia di pirateria interstellare

La presenza dell'apprezzato Georama è confermata, anche se Motomura precisa sogghignando che "sarà applicato in modo leggermente diverso e inaspettato per l'utente. Al momento non posso dire altro"

Con uno stand SCEI privo di demo giocabili per PlayStation 3, è toccato alla 'vecchia' PS2 proporre una serie di titoli in grado di intrattenere gli utenti in attesa dell'inevitabile passaggio alla next-gen. Data la decisione di mostrare *Siren 2* in una stanzetta chiusa, è stato *Rogue Galaxy* a calamitare l'attenzione dei giocatori nipponici, apparentemente mai sazi di RPG. "Il genere degli RPG vanta una lunga tradizione nel nostro Paese", conferma **Kentaro Motomura**, associate producer del titolo SCEI. "*Dark Cloud* e *Dark Chronicle* hanno ottenuto un notevole riscontro di pubblico e questo è servito a cementare il rapporto fra SCEI e Level 5". Stupisce quindi la decisione di cambiare completamente direzione con *Rogue Galaxy* piuttosto che realizzare un terzo capitolo della serie *Dark*. "In realtà *Rogue Galaxy* è proprio il terzo episodio della serie", precisa Motomura. "Ma Level 5 ha richiesto a SCEI di poter cambiare direzione con questo capitolo, abbandonando l'universo fantasy che faceva da scenario ai primi due per abbracciare un'ambientazione sci-fi con riferimenti al mondo dei pirati".

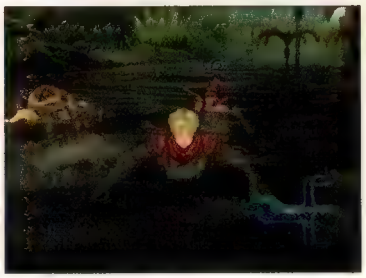
"Molti si sono fatti l'idea di un titolo fantascientifico simile a 'Guerre Stellari'. In realtà è molto più vicino a un 'Indiana Jones'"

Il setting non brilla particolarmente per originalità, con una galassia lontana, situata nella Via Lattea, in cui imperversa da tempo immemorabile una guerra interplanetaria. "In realtà questa guerra serve solo a fare da sfondo alla storia", continua l'associate producer. "La guerra non è il tema portante di *Rogue Galaxy*. Molti di coloro che hanno visto il trailer al Tokyo Game Show si sono fatti l'idea di un titolo fantascientifico simile a 'Guerre Stellari'. In realtà è molto più vicino a un 'Indiana Jones': è un'avventura in cui il protagonista si trova a fronteggiare ogni tipo di situazione".

Da quanto appurato tramite la cutscene introduttiva, l'eroe è un giovane ragazzo che conduce una vita di stenti su un pianeta di schiavi, finché l'arrivo di una nave pirata non cambia completamente il suo futuro: scambiato per un riccastro del luogo, il protagonista viene invitato dai bucanieri ad unirsi alla loro truppa e partire alla conquista dell'universo. "Ed è da lì che nascono tutte le situazioni a cui accennavo prima", continua Motomura. "Insieme ai pirati, l'eroe ha modo di visitare diversi pianeti e fronteggiare un'ampia gamma di amici. Ciò che mi preme far notare è che, laddove negli RPG di solito si raccontata la storia di un buono contro un cattivo, del bene contro il male, in *Rogue Galaxy* il protagonista non è un 'buono', nel senso classico del termine. È un pirata, vive una vita da fuorilegge, quindi è più un cattivo contro il male".

Durante tutta l'avventura il ragazzo è accompagnato da due co-protagonisti, il cui supporto è particolarmente importante durante i numerosi combattimenti. "Anche se l'ossatura è quella tipica di un RPG, *Rogue Galaxy* ha una fortissima impronta action", sottolinea lo sviluppatore. "Durante i combattimenti, i co-protagonisti sono controllati dall'IA, ma il giocatore ha sempre la possibilità di impartire loro ordini e direzioni. E se le cose non dovessero andare come previsto, in qualsiasi momento del gioco è possibile controllare direttamente uno dei due co-protagonisti. Ma le routine di IA sono sufficientemente evolute perché il giocatore possa cavarsela egregiamente, anche in virtù dei 'suggerimenti' che appaiono a video: indicazioni su come comportarsi o quale arma usare per avere la meglio sugli avversari". Scopo ultimo delle battaglie è quello di recuperare una serie di oggetti, in mano ai nemici, da riportare a bordo della nave pirata e veleggiare così verso il pianeta successivo. "Ma oltre agli oggetti, i combattimenti servono anche a far imparare nuove azioni ai personaggi: queste vengono mostrate in un diagramma di flusso e la conquista di certe azioni permette di sbloccare solo le altre azioni ad esse legate. Quindi, alla fine dell'avventura, un giocatore potrà avere nel proprio

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Level 5**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Dicembre**



I personaggi sono decisamente più atletici di quelli visti nei prequel: oltre a poter finalmente saltare, i membri del party possono attraversare senza problemi i corsi d'acqua

paniere un set di azioni completamente diverso da quello di un altro in base alle decisioni prese nel corso del gioco".

Rogue Galaxy vanta quella cura per il dettaglio che ha permesso al team di conquistarsi il rispetto di tutta l'industria, come dimostrato dalla decisione di Square Enix di affidargli un franchise 'pesante' come *Dragon Quest*. Per conferire credibilità all'universo di *Rogue Galaxy*, uno degli imperativi è stato quello di ridurre al minimo i caricamenti. "I caricamenti spezzano il ritmo dell'azione e rallentano il flusso narrativo", conferma Motomura-san. "Per questo lo streaming è così importante. Anche se i livelli sono giganteschi e lo stile delle ambientazioni cambia spostandosi di locazione in locazione, così come la musica che fa sottofondo all'azione, non c'è nessuna pausa per i caricamenti. Come potrete notare una volta che il gioco sarà finito, non c'è alcuno stacco nemmeno fra le fasi di esplorazione e combattimento. Di solito negli RPG il giocatore vaga per il mondo finché non incontra dei nemici, la visuale cambia e l'utente deve scegliere i propri comandi fra una serie di menu. Qui esplorazione e combattimento sono tutt'uno: gli avversari appaiono sulla strada del trio e il combattimento ha inizio subito".

La build mostrata al Tokyo Game Show non ha permesso di apprezzare a pieno questa caratteristica (il passaggio ai combattimenti era plagiato da una serie di bug con conseguente crollo del frame rate prima di ogni scontro), ma è riuscita comunque ad ammaliare gli spettatori col suo particolare stile grafico. "Non volevamo solo aumentare il numero dei poligoni per ogni modello", dichiara Motomura, "ma cercare nuove direzioni per la grafica: per questo abbiamo deciso di unire CG ed animazioni tradizionali al fine di ottenere un risultato estetico tanto gradevole quanto originale. Molti visitatori del TGS hanno gradito il gioco perché sembrava un cartone animato e questo ci fa davvero piacere". Un apprezzamento che, si spera, possano esprimere al più presto anche gli utenti europei. "Se non incontreremo problemi nelle ultime settimane, dovremmo poter rispettare la data d'uscita in Giappone [dicembre]. In quel caso, anche considerando il grosso lavoro di localizzazione [il gioco contiene numerose ore di dialoghi parlati], direi che un lancio a primavera in Europa non è irragionevole".

Botta e risposta

Level 5 si è detta piacevolmente sorpresa del feedback ricevuto dai possessori dei primi due episodi della serie. La decisione di cambiare l'ambientazione deriva forse dai suggerimenti dei fan? "Direi di no", è la risposta di Motomura. "Ci è stato chiesto di tutto, come capita sempre quando un gioco vende un numero elevato di copie, ma non c'è stata una grossa mole di utenti desiderosi di cambiare scenario. Sono comunque arrivati suggerimenti utili. Per esempio, sono stati in molti a richiedere che ci fosse la possibilità di saltare durante i combattimenti, una mossa che avevamo preferito escludere dalle prime due iterazioni per non modificare troppo la meccanica, ma che abbiamo accettato di inserire in *Rogue Galaxy* proprio perché voluta dai consumatori".

True Crime: New York City

Dalla costa occidentale degli Stati Uniti, la serie trasloca in quella orientale per cercare una nuova identità

Sceneggiatura, doppiaggio (tra le voci figurano quelle di Christopher Walken e Laurence Fishburne) e regia esprimono professionalità, sebbene nell'ambito di un contesto tematico difficilmente originale

Se c'è una cosa che distingue *Grand Theft Auto* dalle sue imitazioni è il carisma, e la più riuscita di quelle imitazioni sia in termini di contenuti che di successo commerciale ne era carente più di ogni altra. Nel tentativo di distinguere il suo *True Crime: Streets of LA* dal titolo Rockstar, vale a dire chiedendo al giocatore di passare dai panni di un criminale a quelli di un poliziotto e da una città caricaturale ad una autenticamente riprodotta, Luxoflux aveva svuotato l'archetipo di *GTA* di gran parte della sua logica perversa e del fascino dell'illegalità. Peggio ancora, la Los Angeles scelta come ambientazione è già di per sé priva di carisma.

Per nulla intenzionata a commettere lo stesso errore due volte, Luxoflux ha saggiamente trasferito il franchise in una città ben più interessante (New York), elaborando altresì un intrigante sistema di interdipendenza fra la vita della metropoli e l'operato del suo protagonista. Il gioco orbita attorno all'indagine del criminale-divenuto-poliziotto Marcus Reed sulla morte di un suo collega, un'indagine che lo vedrà confrontarsi con quattro associazioni criminali per poi giungere ad uno dei due finali innescati dalla moralità dei suoi metodi. Ma la malavita di New York non si esprime solamente lungo il percorso narrativo principale. Nel corso dell'avventura, infatti, il gioco si premura di segnalare casi di attività microcriminali 'periferiche' come borseggi, spacci di droga e rapine, lasciando al giocatore la libertà di decidere se intervenire o meno. Dedicarsi alla pulizia delle strade (il che comporta il raggiungimento delle varie scene del crimine entro un breve limite di tempo) non solo permette a Reed di migliorare la propria posizione nell'ambito del suo dipartimento, ma anche di assistere ad una graduale trasformazione del grigio scenario metropolitano che lo circonda in uno allegro e solare, musicato dagli schiamazzi dei bambini lasciati liberi di giocare per le strade. Di converso, ignorare le richieste di intervento vedrà la città scivolare in uno stato di abbandono, riempirsi di cartacce soffiate dal vento e graffiti ad ogni angolo di strada, affogando in un brontolio di grida, sirene ed echi di colpi di pistola esplosi in qualche vicolo lontano. L'idea che un solo uomo possa fare così tanta differenza sarà anche irrealistica, ma quantomeno offre un'occasione di rompere con quell'immutabilità scenografica comune alla maggior parte dei giochi di questo genere.

> "Quando l'azione si fa incandescente, il sistema di controllo permette di prodursi in acrobazie alla *Max Payne* o in tiri di precisione alla *Resident Evil 4*"

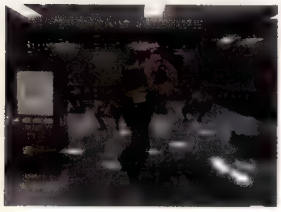
Alla luce dei 31.000 palazzi e dei 2.000 chilometri di asfalto che percorrono questa riproduzione satellitare di Manhattan, un viaggio in macchina da Wall Street ad Harlem può anche arrivare a durare 20 minuti

Gran parte dell'arredo scenografico è interagibile nonché sotteso da credibili leggi fisiche. Opportunamente privato delle assi di legno che lo puntellano, quell'enorme rotolo di carta a sinistra permetterà di uscire dal confronto a fuoco con una vittoria 'schiacciante'. E risparmiando munizioni

Ma le modalità di espressione del proprio allineamento morale non si limitano a questo, così come le loro ripercussioni non alterano solamente ambiente e finale. Ogni situazione può essere affrontata in maniera 'giusta' o 'cattiva', determinando i mezzi di cui Marcus potrà disporre nel corso della sua inchiesta. Entrare in possesso di una certa quantità di droga, vuoi durante l'irruzione in una raffineria gestita dalla mafia o più semplicemente al termine di una delle perquisizioni a cui è possibile sottoporre tanto i cittadini di New York quanto i bagagliai delle rispettive vetture, pone dinanzi ad un bivio: riportare la droga al proprio dipartimento ottenendo così un più potente equipaggiamento d'ordinanza o venderla alla malavita per ricavare i soldi necessari all'acquisto sul mercato nero di armi meno convenzionali come il lanciafiamme? Marcus può entrare in qualsiasi locale affacciato sulle strade di New York, dal negozio di vestiti a quello di liquori, dal supermercato allo strip club, e lì decidere se comprare ciò di cui ha bisogno o prenderselo con la forza (magari svuotando il registratore di cassa prima di uscire). Sebbene sia possibile spostarsi a via taxi o metropolitana (pagando), il traffico civile è ovviamente fornitore privilegiato dei mezzi di trasporto, ma laddove *GTA* prevede un'unica, indelicata modalità di acquisizione, *True Crime: New York City* permette anche di mostrare il distintivo e ottenere con le buone la consegna del mezzo.

Altri fattori separano l'opera Luxoflux da quella Rockstar. Quando l'azione si fa incandescente, un articolato sistema di controllo permette di prodursi in acrobazie alla *Max Payne* o in tiri di precisione alla *Resident Evil 4*, nonché di misurarsi in corpo a corpo adottando uno qualsiasi dei cinque stili di combattimento disponibili (dal semplice street fighting a più raffinate arti marziali). Ogni nemico può inoltre essere afferrato, usato come scudo umano o scagliato contro opportuni elementi scenografici per una morte istantanea e truculenta (avete presente *The Punisher*?). Alcuni di loro possono anche essere sottoposti a rapidi interrogatori, da condurre alternando le maniere forti (un pugno in pancia, una

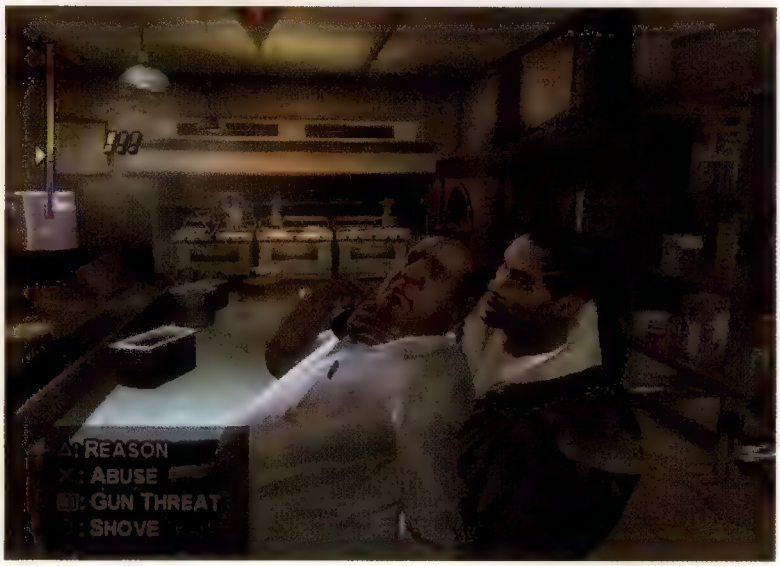
Sistema: **PS2, Xbox, GC**
Produttore: **Activision**
Sviluppatore: **Luxoflux**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Novembre**



Libertà è la parola d'ordine in NYC. A differenza di quanto accadeva in *Streets of LA*, farsi scoprire durante una missione stealth non porta al fallimento, ma la trasforma in una sparatoria

pistola premuta sulla tempia) a più benevoli inviti a proferir parola, mentre un'apposita barra indica lo stato emotivo del soggetto e di conseguenza la sua maggiore o minore inclinazione a sputare il rospo.

Il codice PS2 mostrato da Activision è molto promettente. L'estensione scenografica di *True Crime New York City* è analoga a quella di *GTA*, ma texture, massa poligonale e illuminazione sono di livello decisamente superiore. Al momento il gioco è popolato da tanti bug quanti sono i suoi pedoni, e considerate le condizioni in cui il precedente capitolo è arrivato sugli scaffali dei negozi c'è da sperare che il poco tempo rimasto prima dell'uscita serva a non ripetere l'errore. Se le cose dovessero andare per il meglio, *True Crime: New York City* non avrà ragione di temere la sua illustre fonte di ispirazione. Semmai potrebbe accadere il contrario.



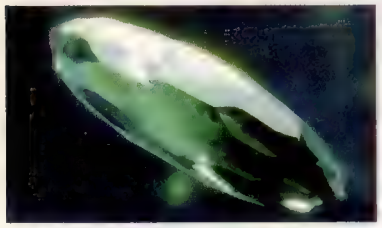
One way

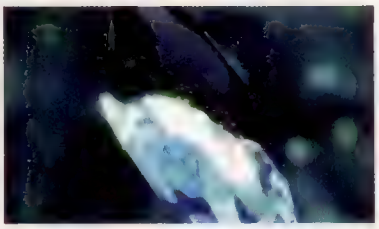
La struttura narrativa 'a lisca di pesce' di *Streets of LA* è stata (giustamente) criticata per la sua tendenza a troncare anzitempo le esperienze di quei giocatori che avevano la sfortuna di imboccare il 'capitolo corto' della storia. In *NYC*, invece, il giocatore che fallisca una missione ha la possibilità di ripeterla istantaneamente oppure di saltarla a piè pari soddisfacendo le richieste (riconducenti a minigiochi di guida o combattimento) di un informatore in cambio di indizi che lo ricolleghino alla storia principale. È un'idea interessante, ma che dovrà essere maneggiata con cura per evitare che dia adito alla noia o, peggio ancora, agevoli eccessivamente la progressione.

Ninety-Nine Nights

Sistema: **Xbox 360**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Q Etertainment/Pantagram**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Dicembre**

Il primo titolo di Q Entertainment per Xbox 360 viene promosso a pieni voti dai visitatori del Tokyo Game Show





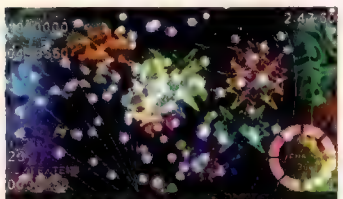
Sebbene le foto rilasciate da Phantagram non rendano affatto giustizia al lavoro svolto dai grafici coreani, le sequenze in CG di *Ninety-Nine Nights* sono risultate fra le migliori fra quelle ammirate al Tokyo Game Show

Tetsuya Mizuguchi sembra sempre più a proprio agio nel ruolo di icona del game design giapponese: contrariamente a gran parte dei propri colleghi, il fondatore di Q Entertainment ama comparire in pubblico, chiedere costantemente feedback ai giocatori dei suoi titoli, sottoporsi a interviste chilometriche (anche in inglese, una rarità in quel di Tokyo e dintorni) e posare per le foto di rito con i suoi fan. E con un curriculum che annovera giochi come *Sega Rally*, *Space Channel 5* e *Rez*, la coda di persone che vogliono approfittare di fiere come il Tokyo Game Show per stringere semplicemente la mano a Mizuguchi è sempre chilometrica.

Questa può essere una delle ragioni per cui Microsoft abbia scelto proprio *Ninety-Nine Nights* come punta di diamante della propria line-up 360 alla fiera nipponica, una decisione azzeccata se si considera il gran numero di visitatori che hanno aspettato anche 30/40 minuti per una fugace partita. Le ragioni di un simile successo sono piuttosto semplici: nonostante l'inusuale collaborazione fra Q Entertainment (che ha pubblicato finora solo puzzle game per portatili), la software house coreana Phantagram e Microsoft, *Ninety-Nine Nights* vanta un gameplay classico, chiaramente ispirato a *Dynasty Warriors* (che gode tuttora di un seguito enorme nel Paese del Sol Levante) e a quel *Kingdom Under Fire* che ha permesso proprio a Phantagram di farsi conoscere dall'utenza console. In quello che potrebbe essere descritto come un inno al button smashing, il giocatore deve fronteggiare eserciti di nemici la cui mediocre IA è compensata dalla forza dei numeri: la protagonista biondocrinita deve vedersela con decina, centinaia di avversari, la cui presenza è tanto funzionale al gameplay quanto a mostrare le evidenti capacità hardware di Xbox 360. Il giocatore martella i tasti X ed Y e i corpi nemici volano, esplodono, rilasciano i prevedibili globi di energia. L'azione è spettacolare, interrotta solo da qualche calo del frame rate (che Phantagram assicura scomparirà nella build finale) e pronta ad esplodere sotto i colpi del super-attacco, eseguibile una volta che l'apposita barra è stata riempita, con effetti di luce impressionanti e l'ormai inflazionato slo-mo ad accrescere la possibilità di portare a segno combo a tre cifre.

Eppure, nella presentazione del gioco alla stampa, Mizuguchi sottolinea altre virtù di quello che sembrerebbe un semplicissimo hack'n slash: "La demo che abbiamo mostrato al TGS è molto limitata, perché siamo nella fase di testing e i livelli più avanzati sono ancora afflitti da numerosi bug. Ma il gioco varia nelle fasi più avanzate e c'è una certa componente strategica da tenere in considerazione, dato che bisogna impartire ordini alle proprie truppe. Niente di troppo complesso comunque: non mi piacciono gli RPG e il fulcro del nostro titolo rimane l'azione. C'è però una storia importante a fare da sfondo a *Ninety-Nine Nights*, una storia che regala anche colpi di scena importanti per il gameplay e che vede il giocatore mutare il proprio punto di vista sulla guerra in atto".

Nonostante le parole di Mizuguchi, il desiderio di Q Entertainment di percorrere il sentiero tracciato negli ultimi anni da Koei è evidente: il design fantasy/medievale, l'uso delle magie per uscire dalla situazioni di impaccio e l'ingente quantità di nemici a video sono tutti elementi che dovrebbero fare breccia senza troppi problemi nel cuore degli amanti di *Dynasty Warriors*. La speranza per Microsoft è che, oltre a ricalcarne le orme, *Ninety-Nine Nights* possa segnare la genesi di un franchise redditizio come quello della casa di Yokohama.



Every Extend Extra

Se *Ninety-Nine Nights* potrebbe essere un titolo di qualsiasi sviluppatore orientale, *Every Extend Extra* (chiamato anche *E3*, proprio come l'altro titolo in questa pagina viene denominato *N3*) su PSP possiede tutti i tratti caratteristici delle produzioni Q Entertainment. Pubblicato da Bandai, il gioco viene descritto da Mizuguchi come un "music shooting game", qualifica che sembrerebbe avvicinarlo molto a *Rez*. In realtà, da quel poco che Videogiochi è riuscita a capire della meccanica di gioco, *E3* appare meno frenetico, col giocatore chiamato a far esplodere tutti gli elementi presenti a video, eseguendo chain chilometriche e beandosi degli effetti psichedelici che riempiono lo schermo del portatile Sony, in un'orgia di elementi 2D, 3D e vettoriali. I fan di *Lumines* e *Meteos* farebbero meglio a tenere d'occhio il proprio rivenditore import di fiducia fra un paio di mesi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
DVD A SOLI € 7,90
OPPURE
RIVISTA +
GIOCO COMPLETO +
1 CD A € 6,90

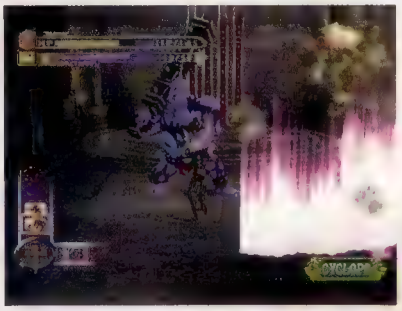
LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

ANCHE NELLA VERSIONE BUDGET
CON ALLEGATO UN GIOCO COMPLETO
A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Castlevania: Curse of Darkness

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Inizio 2006**

Konami manda in ferie i Belmont e promuove al rango di protagonisti il demone Hector e gli Innocent Devil. Che un po' di turnover sia la risposta ai problemi di *Lament of Innocence*?

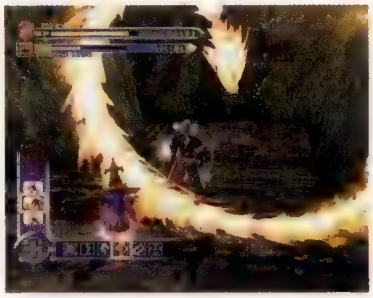


La colonna sonora di *Curse of Darkness* è opera di Michiru Yamane, ormai compositore veterano della serie. Per la prima volta nella storia di *Castlevania*, le musiche in-game includono parti cantate, a cui si aggiunge la performance di un tenore nel brano che accompagna il finale del gioco

Se da una parte *Castlevania* continua a rendere onore alla sua gloriosa tradizione 2D grazie agli episodi sviluppati per i portatili Nintendo, dall'altra soffre di una evidente idiosincrasia verso le meccaniche fondate sul 3D. *Lament of Innocence*, seppure graziato da ambientazioni imponenti e da una colonna sonora maestosa, non è stato capace di riscattare completamente le brutture degli episodi per N64, che continuano tuttora a disturbare il sonno dei fan della serie. Forse è per questo motivo che con *Curse of Darkness* Konami ha scelto la via dello spin-off piuttosto che del sequel. Quasi a voler voltare idealmente pagina, e ricominciare da capo.

Il nuovo episodio rinnega le icone che hanno reso celebre la saga: in *Curse of Darkness* non vi è traccia di fruste, di eredi della famiglia Belmont e neppure dello stesso Dracula. L'azione prende inizio subito dopo la disfatta del Conte, la cui morte ha scatenato una terrificante maledizione su tutta l'Europa.

Alcuni artefatti permettono di incrementare i valori delle armi e delle armature. Lo stesso Hector e i suoi 'demoni custodi' possono acquisire esperienza e migliorare così le proprie performance



Un male oscuro che ha tolto la vita anche alla dolce metà di Hector, un tempo braccio destro del vampiro e ora passato dalla parte del Bene. Spada alla mano, il demone redento affronta nuovamente il castello del suo ex-datore di lavoro per cercare di porre fine al maleficio. Ma non dovrà affrontare la missione da solo: al suo fianco combattono gli Innocent Devil, ognuno con le proprie peculiarità.

Azioni come la raccolta di cuori, l'esecuzione di colpi speciali o il superamento delle barriere architettoniche del castello sono ora eseguite dagli aiutanti del protagonista. Grazie a routine di IA inedite per la serie, queste creature possono essere lasciate libere di agire o essere richiamate al fianco di Hector per mezzo di ordini impartibili con il D-pad. Ognuna di esse è caratterizzata da peculiari attacchi speciali, equiparabili per funzionalità a vere e proprie smartbomb dall'alto tasso di spettacolarità. Tra i demoni finora svelati da Konami figurano un energumeno in armatura specializzato nel corpo a corpo, un volatile capace all'occorrenza di traghettare Hector oltre i dirupi e una schiera di insetti dotati di capacità curative.

I combattimenti si presentano affollati e turbinosi, con orde di nemici che assalgono con foga il giocatore al posto delle ordinate schiere proposte da *Lament of Innocence*. Un aumento di ritmo che non trova corrispondenza sul versante della profondità. La presenza di un solo tasto di attacco, per quanto utilizzabile in congiunzione con quello di parata per dare vita a ulteriori combo, non garantisce grande varietà in ambito offensivo. Pare più curata, al contrario, la fase difensiva, grazie alla rapidità con cui è possibile esibirsi in schivate laterali o salti all'indietro.

In *Curse of Darkness* si viene risucchiati in un mondo più cupo e asfissiante di quello proposto dal predecessore, reso ancora più avvolgente dall'introduzione di una telecamera virtuale liberamente orientabile. Ma sebbene l'atmosfera sia un elemento imprescindibile per la buona riuscita di un *Castlevania*, è auspicabile che altrettanta cura venga riposta anche nello sviluppo delle novità riguardanti il gameplay.

Ryu Ga Gotoku

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Dicembre**

Yakuza, sesso, criminalità. Il titolo di punta dello stand di una Sega sorprendentemente in forma al recente Tokyo Game Show è già stato etichettato come 'il *GTA* orientale'

I lettori più attenti di **Videogiochi** avranno notato da alcuni mesi la scomparsa della column firmata da Toshihiro Nagoshi. Come da lui stesso annunciato, il game designer di Sega è attualmente impegnato ad ultimare un titolo che rispecchia in modo preoccupante la sua personalità imprevedibile: *Ryu Ga Gotoku* può infatti essere descritto come un'avventura incentrata sul tema degli yakuza e ambientata in un quartiere a luci rosse altamente realistico. Siamo ad anni luce da *Super Monkey Ball* e no, non è il seguito di *Shenmue*. Ciò nonostante, *Ryu Ga Gotoku* è indubbiamente il progetto per PS2 più ambizioso di Sega: un thriller criminale dalla forte impronta cinematografica con valori produttivi conformi al suo orientamento adulto.

Ambientato nell'inesistente quartiere di Kamurocho (chiaramente ispirato dalla celebre zona di Kabuchiko a Shinjuku, Tokyo), il gioco vede Kiryu Kazuma, un ex-yakuza soprannominato 'il Drago di Dojima', tornare sulle strade che lo hanno visto crescere e conquistare fama e soldi dopo un periodo di 10 anni trascorso dietro le sbarre. Kazuma è un gangster dal cuore tenero, dato che la galera è arrivata in seguito all'omicidio del proprio boss, perpetrato per proteggere il suo migliore amico e la sua donna. Inutile dire che questa situazione vede ora l'ex-mafioso schierato contro le migliaia di scagnozzi appartenenti al clan che ha deciso di tradire. La storia principale descrive quindi la guerra fra gang innescata dal gesto del protagonista, ma durante l'avventura Kazuma incrocia anche la strada di una ragazza coinvolta nella sparizione di 10 miliardi di yen, oltre a prendere parte a numerosi episodi incentrati sulla vita notturna di Kamurocho.

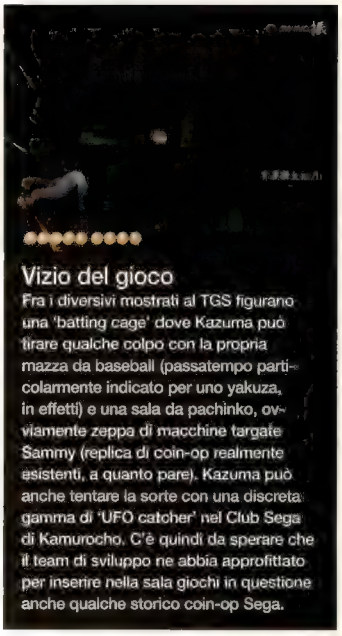
Come in uno *Shenmue* dai toni decadenti, il mondo di gioco pulsa di vita e di opportunità d'interazione con i suoi NPC, grazie ai quali Kazuma deve guadagnarsi il pane (in maniera onesta o meno). Sebbene necessiti di mangiare regolarmente e di fare visita alle farmacie per curare le proprie ferite, il protagonista può approfittare delle mille opportunità di svago offerte da Kamurocho, intervallando la sua missione vendicativa con sessioni di gioco d'azzardo, raccolta di oggetti e altri passatempi che vanno dal sordido al mondano. Gelaterie, centri commerciali e la sala giochi Club Sega sono alcuni dei locali accessibili liberamente, mentre altri, come i bar gestiti dalla yakuza, prevedono l'opportuna autorizzazione.

Sebbene il recente *SpikeOut* per Xbox abbia contribuito al sistema di combattimento di *Ryu Ga Gotoku*, la lotta per le vie di Kamurocho potrebbe essere descritta come 'dolorosa', ma non nel senso in cui lo era quella proposta dal suddetto picchiaduro Sega. Oltre a calci, pugni e prese, è possibile afferrare gli avversari e scagliarli con forza attraverso elementi demolibili dello scenario o bastonarli con qualsiasi oggetto si incontri per le strade della metropoli nipponica. Nelle intenzioni di Nagoshi e soci, le risse dovrebbero così risultare selvagge e brutali piuttosto che armoniche e ritmate, anche se si spera che questo non vada a discapito della profondità del sistema di combattimento. Man mano che Kazuma accumula esperienza, guadagna nuove tecniche di lotta, il che lascia presumere un maggiore spessore nei successivi scontri con i fedelissimi del suo ex-boss.

Presentato in pompa magna al recente Tokyo Game Show, dove il gioco sembra aver riscosso un discreto successo a giudicare dalla coda chilometrica formatasi dinnanzi alle sue postazioni, *Ryu Ga Gotoku* denuncia una realizzazione tecnica migliorabile (leggi: imbarazzante in alcune sezioni), ma la sola idea alla base del gioco è sufficiente a suscitare interesse. Certo, il protagonista è il Ryu sbagliato, ma chi può prevedere cos'abbiano in serbo Nagoshi e soci per il futuro?

Il gioco non dovrebbe scappare da una certificazione 18+ non solo per la sua dose di violenza, ma per i riferimenti sessuali che imperlano i dialoghi occorrenti all'interno di bar e club privati

Il contrasto fra un'abbondanza di grigi e i vivaci neon di Kamurocho conferisce alle ambientazioni una certa solidità, confermando l'abilità degli ex-grafici di Smilebit coinvolti nello sviluppo del gioco



Vizio del gioco

Fra i diversivi mostrati al TGS figurano una 'batting cage' dove Kazuma può tirare qualche colpo con la propria mazza da baseball (passatempo particolarmente indicato per uno yakuza, in effetti) e una sala da pachinko, ovviamente zeppa di macchine targate Sammy (replica di coin-op realmente esistenti, a quanto pare). Kazuma può anche tentare la sorte con una discreta gamma di 'UFO catcher' nel Club Sega di Kamurocho. C'è quindi da sperare che il team di sviluppo ne abbia approfittato per inserire nella sala giochi in questione anche qualche storico coin-op Sega.

Ikusagami

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Genki**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **Giappone**
Data d'uscita: **Dicembre**

Genki tenta di entrare nel Guinness dei Primati proponendo il primo gioco per PS2 con 65.535 nemici su schermo contemporaneamente

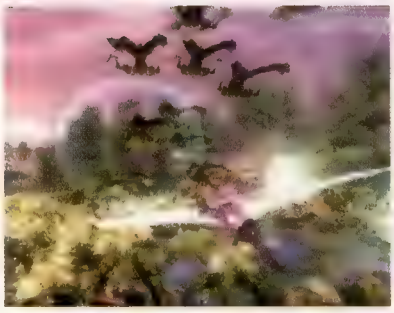
Per raggiungere il risultato strillato da Genki, il motore di *Ikusagami* regola il livello di dettaglio dei suoi modelli in relazione alla distanza dal giocatore. L'utilizzo di filtri non riesce a celare lo stratagemma, ma il ritmo dell'azione è tale da lasciar poco tempo per badare ai dettagli

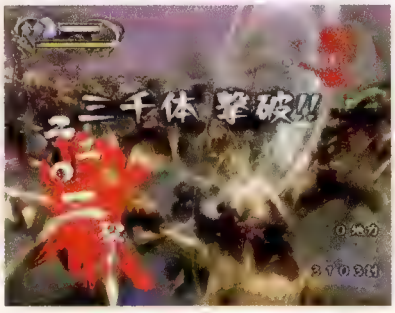
Mentre l'industria giapponese, fortemente colpita dalla crisi economica che ha attraversato il Paese negli ultimi anni, si rifugia in fusioni e matrimoni vari, Genki viaggia in controtendenza. Nota per la varietà della sua offerta (che dalle serie automobilistiche *Kaido* e *Shutokou Battle* arriva alla simulazione di samurai *Shinsengumi* passando per le futuristiche battaglie fra mech di *Phantom Crash*), la casa nipponica ha riconquistato la propria indipendenza alla fine dello scorso marzo, rilevando il 37% delle azioni precedentemente in mano a Konami. Le due società si dice siano rimaste in buoni rapporti, tanto che Konami pubblica ancora qualche titolo della sua ex-controllata, ma vedere dopo tanti anni Genki in uno stand separato (anzi, in un padiglione separato, a dirla tutta) da quello Konami al Tokyo Game Show ha fatto una certa impressione.

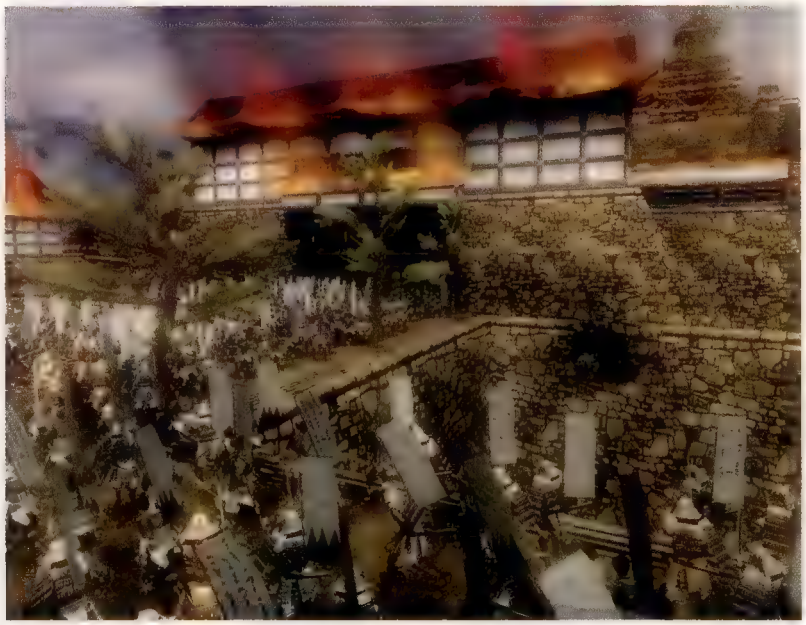
Impressione rafforzata, oltre che dalle notevoli standiste assunte dalla piccola casa nipponica, dai numeri di questo *Ikusagami*: chiaramente realizzato sulla scia di *Dynasty Warriors*, il gioco mette infatti sul piatto (o meglio, su schermo) un massimo di 65.535 personaggi (numero familiare a chiunque abbia almeno un minimo di conoscenze di programmazione) e la ridicola cifra di 10.000 colpi come massima combo effettuabile nel gioco. Per arrivare a un simile affollamento, Genki ha ovviamente dovuto accettare dei compromessi nel dettaglio poligonale di personaggi e ambientazioni, ma l'abbacinate illuminazione in cui galleggia lo scenario e la spaventosa tempesta di effetti particellari che si solleva quando le due fazioni collidono rendono l'esperienza visiva più gradevole di quanto sarebbe lecito aspettarsi, considerando soprattutto il blasone della casa.

Sebbene ambientato nell'ormai familiare periodo Sengoku, *Ikusagami* non azzarda alcun approfondimento storico, preferendo invece ritrarre i suoi due eroi (una ragazza e un guerriero dalle sembianze animalesche) e le truppe di cui sono al comando impegnati contro invasori demoniaci. L'obiettivo, almeno a giudicare dalla demo di quattro minuti scarsi testabile sul suolo fieristico, sembra orbitare attorno all'eliminazione sistematica (e brutale) di qualsiasi creatura incontri il cammino dei protagonisti, ma un video mostrato da Genki, unito alla presenza di un radar e di altri eroi con cui allearsi, suggerisce una maggiore profondità di quanto l'apparenza suggerisca. Per il resto, il sistema di combattimento è abbastanza classico, con mosse standard e un devastante attacco speciale, e ovviamente non mancano item con cui upgradare le proprie abilità, armi e mosse speciali elargite in caso di cospicue sequenze di uccisioni.

Sfortunatamente, la prima build mostrata da Genki non riesce ancora a comunicare appieno il potenziale del gioco in sviluppo: la spettacolarità dei combattimenti si scontra inesorabilmente con la ripetitività dell'azione, incentrata sulla pressione sistematica del tasto Quadrato, e solo un'eventuale variazione del gameplay potrà aiutare a capire se sarà il caso o meno di inseguire quella combo da 10.000 colpi.







Immagini e filmati rilasciati da Genki lasciano presupporre una minima diversificazione del gameplay, come nel caso di questo assalto a un castello. Per il resto l'obiettivo del giocatore sembra quello di perseguire un massacro digitale e il raggiungimento della famigerata combo da 10.000 hit

Tokyo Racer

Pur avendo già dichiarato la propria simpatia verso PlayStation 3, Genki esordirà sulla prossima generazione di macchine con un titolo per Xbox 360, più precisamente un nuovo episodio della serie *Shutokou Battle*. Le iterazioni del racing game apparse su Dreamcast e PlayStation2 hanno sofferto di un frame rate traballante e una preoccupante scarsità (e nei peggiori dei casi, mancanza totale) di traffico per permettere lo streaming, un compromesso che stando ai primi risultati ottenuti con *Test Drive Unlimited* non dovrebbe toccare minimamente la versione per Xbox 360.

IN EDICOLA DAL 12 OTTOBRE

QUESTO MESE 16 PAGINE IN PIU'!

Star Wars: Battlefront II

Sistema: **PS2, Xbox, PC, PSP**
Produttore: **LucasArts**
Sviluppatore: **Pandemic Studios**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **1 novembre**

Pandemic arricchisce di Jedi e combattimenti spaziali la sua interpretazione di 'Guerre Stellari' nell'ottica *Battlefield II*

Al di là degli Jedi e del dogfighting spaziale, altre aggiunte interessano ciò che resta dell'impianto di gioco originario. La più intrigante è la possibilità di cambiare classe durante una partita in corso accedendo a specifiche postazioni

Sarà anche stato il gioco più popolare nella storia dei franchise videoludici basati su 'Guerre Stellari', eppure *Star Wars Battlefront* era tutt'altro che una simulazione completa dell'epopea di George Lucas. Nella latitanza di due degli elementi più rappresentativi dell'esalogia cinematografica, vale a dire i combattimenti spaziali e gli Jedi, il primo *Battlefront* proponeva un'esperienza online sostanzialmente assimilabile a quella offerta da qualsiasi collega di categoria, limitandosi ad intingerla nell'immaginario estetico dei film.

In arrivo sugli scaffali dei negozi in concomitanza con l'uscita del DVD di 'Episodio III: La vendetta dei Sith', *Battlefront II* sopperisce alle carenze del prequel riformulando l'equazione originaria con l'aggiunta delle due variabili richieste dai tutt'altro che accondiscendenti fan di Luke Skywalker e soci. La possibilità di impersonare uno Jedi così come di partecipare a furiose battaglie cosmiche di fatto trasforma un semplice sparatutto in una delle più autentiche simulazioni di 'Guerre Stellari' mai tentate.

Fino a 64 giocatori su PC, 32 su Xbox e 24 su PS2 sono ammessi ai 12 pianeti teatro del conflitto, ma solo due di loro, uno per squadra, possono avere il privilegio di brandire la spada laser. Più precisamente, chiunque ha l'opportunità di diventare uno Jedi, ma per evitare che gli scontri si riducano ad una 'prova di Forza', un particolare sistema fa sì che la qualifica di cavaliere venga assegnata durante il match al primo giocatore che soddisfi specifiche condizioni stabilite nel pre-partita (far registrare un certo numero di uccisioni o subirne altrettante sono alcuni dei parametri selezionabili). Quando questo avviene, il soldato semplice sotto il proprio comando si trasforma letteralmente nello Jedi pertinente al contesto (ad esempio Yoda nella mappa ambientata su Kashyyyk, nel rispetto dell'effettivo intervento del piccolo Maestro sul pianeta in questione durante 'Episodio II: La Guerra dei Cloni'), il suo arsenale standard svanisce per far posto alla spada laser (bilama nel caso di Darth Maul) e guadagna la facoltà di percorrere la scenografia a velocità sovrumana nonché di prodursi in balzi elusivi della forza di gravità. Ma il privilegio non dura in eterno. Un apposito conto alla rovescia scandisce il tempo che separa dalla ricaduta nello stato originario, rallentando o accelerando in base alla propria performance (il danno subito lo accelera, il danno inferto lo rallenta).

Sebbene assimilabile ad una sorta di 'modalità Berserk', la particolare implementazione degli Jedi in *Battlefront II* sembra destinata ad irrobustire il livello tattico degli scontri piuttosto che ad appiattirlo. Se da un lato lo Jedi è bersaglio difficile da centrare, dall'altro ha vita breve. Se nel corpo a corpo è praticamente invincibile, dalla distanza è del tutto inoffensivo. Di conseguenza, piuttosto che bivaccare ai margini della mappa osservando lo Jedi alleato spargere morte e distruzione nelle fila nemiche, gli altri partecipanti sono tenuti a collaborare. Soprattutto quando scende in campo lo Jedi della fazione opposta.

Curiosamente dimenticato dall'industria proprio quando la potenza dell'hardware avrebbe potuto farlo rinascere, lo sparatutto spaziale 3D rivive nell'ultimo esemplare del franchise a cui deve praticamente la sua genesi. Al comando di caccia e bombardieri, l'obiettivo delle due fazioni è abbattere l'imponente vascello avversario. Un sistema di guida e puntamento fondato sul dogma dell'accessibilità scongiura lo shock per chi viene da una battaglia terrestre, mentre l'azione si divide fra momenti in volo e all'interno degli incrociatori. È infatti possibile volare fin dentro gli hangar, scendere dalla propria astronave e proseguire a piedi lungo stanze e corridoi con l'intento di sabotare scudi, motori o sistemi di autodifesa. A missione compiuta, nulla impedisce di ritornare nell'hangar per fuggire a bordo di un'astronave nemica. Mezzi più capienti come lo shuttle Lambda o il Millenium Falcon permettono infine di organizzare veri e propri arrembaggi, ma la loro scarsa potenza offensiva invita ad organizzare una scorta.

Battlefront II sembra quindi ben altro che un sequel fatto di nuove mappe e nuovi mezzi, e la campagna singleplayer promette maggior credibilità e coesione rispetto al banale tutorial proposto nel capitolo precedente. La simulazione di 'Guerre Stellari' definitiva? Onestamente, si fa fatica a indovinare cosa le manchi.

La forza in tasca

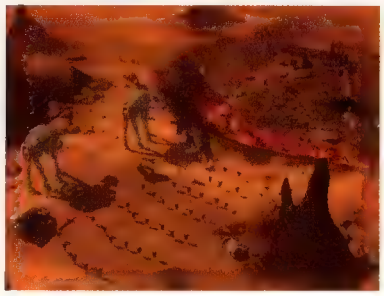
Malgrado i soli quattro giocatori ammessi in rete locale (Ad Hoc) e l'ovvio downgrade grafico, la versione PSP di *Battlefront II* (ad opera di Savage Entertainment) propone i medesimi ingredienti dei suoi parenti per console domestiche e PC. Gli Jedi ci sono. I combattimenti spaziali anche, compresa l'accessibilità agli hangar. L'unica incognita resta l'adattamento del sistema di controllo, chiaramente problematico vista la mancanza di una seconda coppia di dorsali e di uno stick analogico extra sul portatile Sony.

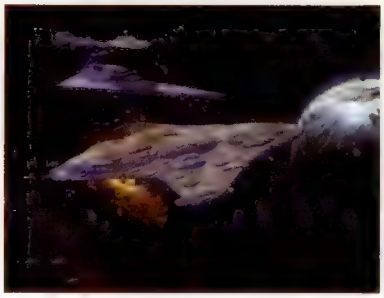
Battlefront II abbraccia i sei i capitoli della saga cinematografica, includendo quindi un vasto repertorio di pianeti, unità, mezzi, armi e ovviamente Jedi. Diversi personaggi 'speciali', ciascuno con il suo armamentario specifico, si aggiungono alle normali truppe, per un totale di 60 opzioni di scelta

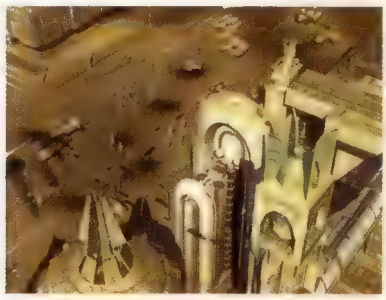
Star Wars: Empire at War

Sistema: **PC**
Produttore: **LucasArts**
Sviluppatore: **Petroglyph**
Origine: **Stati Uniti**
Data d'uscita: **Febbraio**

LucasArts si rivolge agli inventori dell'RTS moderno per vincere lì dove ha sempre perso







Considerate le passate escursioni del brand di 'Guerre Stellari' nella foresta degli RTS, viene naturale avvicinarsi ad *Empire at War* con diffidenza. Da *Force Commander* (2000) a *Galactic Battlegrounds* (2001) a *Clone Campaigns* (2002), i fan intrigati dall'idea di osservare da un'inusuale prospettiva i conflitti della 'galassia lontana lontana' sono stati salutati con un pugno nell'occhio per ben tre volte. Sebbene nel caso di *Empire at War* leggere quel misconosciuto Petroglyph alla voce 'Sviluppatore' di certo non conforti, è il personale che si nasconde dietro il bizzarro appellativo che conta. Chi sono? Praticamente quella crema di talenti fuggita nel 2003 da una certa Westwood Studios in seguito alla chiusura ordinata da Electronic Arts.

È forse una coincidenza beneaugurante che dopo aver gettato le fondamenta dell'RTS con *Dune II* (per poi renderlo popolare con *Command & Conquer*) sia un altro franchise cinematografico a segnare il ritorno del team di Las Vegas sulla scena indipendente? Di certo l'incontro fra il potenziale della licenza e le credenziali di coloro incaricati di esprimerlo non può non generare entusiasmo. Ed è un entusiasmo giustificato a giudicare dalle prime impressioni maturate su una versione preliminare.

Scelta la propria fazione fra Impero e Ribelli, *Empire at War* mette in scena una guerra in continuo divenire concedendo massima discrezionalità nell'allestimento e conduzione del proprio esercito. La pianificazione delle battaglie parte dalla mappa tattica, dove viaggi iperspaziali permettono di traghettare unità nelle orbite di pianeti alleati, ostili o neutrali, vuoi per difendere i primi, attaccare i secondi o riscattare agevolmente i terzi. Analogamente a quanto proposto dalla serie *Ground Control* e in linea con una tendenza ravvisabile nell'evoluzione del genere, *Empire at War* esalta l'aspetto squisitamente bellico della formula di gioco alleggerendo l'utente dall'obbligo di amministrare le risorse. Più semplicemente, nuove tipologie di unità si rendono disponibili nel corso della naturale espansione del proprio dominio, e ciascuna è sottoponibile ad upgrade in funzione del progresso tecnologico.

Sebbene affascinate, il brulicante evolversi delle battaglie di un RTS inquadrato dall'alto non può reggere il confronto con una ripresa più 'intima'. La Combat Cam introdotta da Petroglyph in *Empire at War* sopperisce a questa lacuna proponendo spettacolari scene dal fronte, sia terrestre che spaziale

Le battaglie vere e proprie si combattono sulla superficie dei pianeti secondo dinamiche consolidate, ma spesso il conflitto si estende anche nello spazio circostante, ponendo così in essere intriganti scenari bellici bifronte che rimandano alla formula adottata da George Lucas per la sua saga cinematografica. Per ragioni di continuità rispetto a quelli terrestri, i conflitti spaziali si sviluppano su una serie di piani paralleli (piuttosto che in un ambiente 3D alla *Homeworld*), ciascuno ospitante le rotte di unità appartenenti alla medesima categoria: i caccia, ad esempio, sorvolano gli incrociatori, bombardandone la superficie ed eseguendo brevi picchiate automatiche. Data la mobilità elefantiaca dei vascelli più imponenti e la necessità di manovrarli per volgere il maggior numero di cannoni laterali verso il bersaglio, la dinamica dei conflitti che li vede coinvolti ricorda quella delle battaglie navali, mentre la possibilità di puntare a parti specifiche del loro imponente profilo invita all'attuazione di sottili tattiche che prevedano la distruzione dei propulsori o dei generatori degli scudi.

Sulla terra ferma, intanto, la variegata fauna bellica di 'Guerre Stellari' (Jedi compresi) si offre ad una perfetta ricostruzione delle battaglie apprezzate nel film, ma non solo. Il fronte terrestre e quello spaziale interagiscono nella forma di cannonate esplose dal suolo verso la stratosfera e caccia piovuti dal cielo a bombardare ove occorra. Nell'eventualità che uno dei due fronti registri perdite ingenti, è possibile tentare di porvi rimedio spedendo truppe terrestri in orbita o piloti sulla terra a seconda delle esigenze.

Analogamente al compagno d'etichetta descritto nella pagina accanto, *Star Wars: Empire at War* sembra sposare in maniera brillante la formula dell'RTS moderno con i due volti (quello spaziale e quello terrestre) della lucrativa proprietà intellettuale su cui ha il privilegio di esprimersi. Archiviata la maledizione del 'non c'è due senza tre' e forte del curriculum di chi ne sta curando lo sviluppo, il quarto RTS di 'Guerre Stellari' ha certamente buone chance di piazzarsi al primo posto nella classifica di genere.

Ogni unità evolve attraverso opportuni upgrade, diventando sempre più preziosa e meno sacrificabile. Nel caso gli eventi volgano al peggio, un'opzione di ritirata permette di evitare gli sprechi

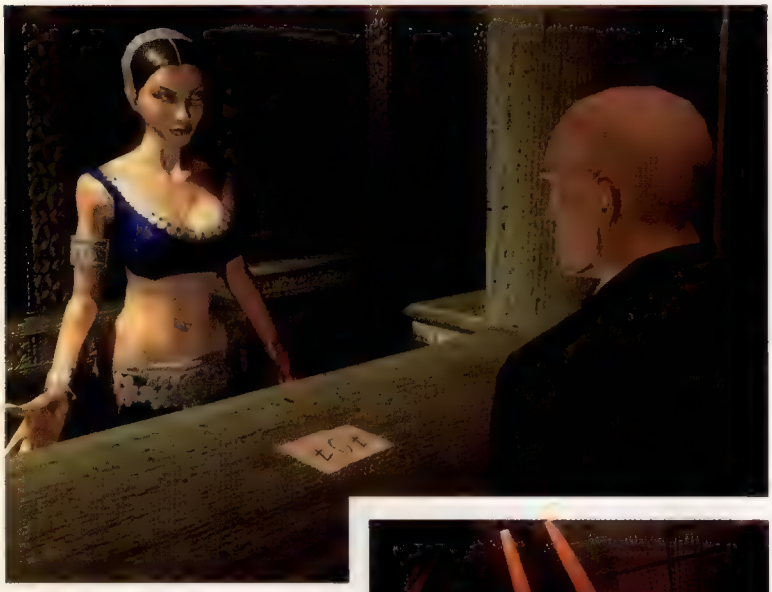
Buoni e cattivi

Nel rispetto del materiale di riferimento Impero e Ribelli non solo hanno accesso alle rispettive unità impiegate dalle loro controparti cinematografiche (se i primi impiegano gli AT-AT, i secondi possono contare sul rampino degli Snowspeeder...), ma vantano altresì pregi e debolezze specifici. Laddove la gestione dell'Impero è resa inizialmente più agevole dall'immediata disponibilità di una solida e progredita struttura militare, intraprendere il gioco al comando delle modeste forze ribelli accorda la facoltà di monitorare gli spostamenti del nemico inviando spie in giro per la galassia. Un'opzione tattica decisamente utile, soprattutto all'ombra della minaccia rappresentata dalla Morte Nera e dal suo disintegratore di pianeti.

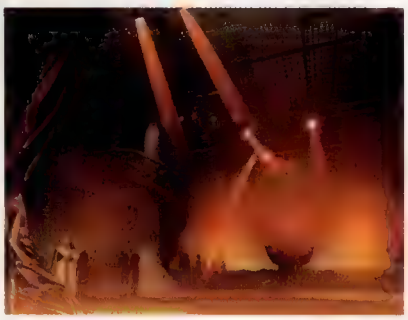
Hitman: Blood Money

Sistema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Eidos**
Sviluppatore: **IO Interactive**
Origine: **Danimarca**
Data d'uscita: **Dicembre**

L'Agente 47 torna sotto i riflettori, pronto a lasciare la solita scia di sangue sulla propria strada...



Nella build attuale le animazioni di personaggi come la cassiera del casinò ritratta in foto appaiono ancora rigide e innaturali. Considerando la qualità grafica delle ambientazioni, sarebbe un peccato se i personaggi non riuscissero ad integrarsi alla perfezione



Missione imprevedibile

A partire dal secondo episodio della serie, le missioni di *Hitman* hanno potuto vantare una certa componente strategica in grado di donar loro profondità e spessore. Il livello iniziale di *Blood Money* sembra proseguire sulla medesima strada, ponendo il giocatore di fronte a una pletora di scenari. L'utente può infatti stimolare il mondo virtuale (in questo caso un hotel/casinò di Las Vegas) ed osservarne le reazioni, alterarlo e vedere modificata la sequenza di eventi, distruggerlo e osservarlo mentre collassa. Incaricato di eliminare i partecipanti di una certa consegna, L'Agente 47 può sfruttare la debolezza di uno di loro per freddarlo durante una sua visita alla toilette, nascondersi sopra l'ascensore dell'hotel stringendo fra le mani una corda di pianoforte oppure studiare un piano elaborato per irrompere sulla scena proprio durante la consegna.

La peculiarità di *Hitman: Blood Money* è che è possibile uscire a testa alta anche da situazioni apparentemente senza scampo: nello scenario ritratto nella foto a sinistra, la soluzione più ovvia sarebbe quella dello scontro a fuoco diretto, ma utilizzando un minimo di strategia è possibile cavarsela senza un graffio

In un'industria che sembra avere il chiodo fisso di ricalcare quella cinematografica, in particolar modo per quanto riguarda i valori di produzione, *Hitman* appare come un concentrato esemplare di professionalità: la serie possiede uno stile grafico, una realizzazione tecnica e una coerenza tematica in grado di garantirle una longevità non indifferente. In particolare, in un genere in cui si è ormai abusato dell'elemento stealth in ognuna delle sue accezioni, il franchise di IO Interactive riesce a trovare sempre idee nuove con cui trasmettere al giocatore il gusto malato dell'omicidio. *Blood Money*, quarta iterazione della serie, sembra possedere tutti gli elementi che hanno già fatto apprezzare i suoi predecessori, andando però al di là del semplice upgrade di arsenale e mosse, per evolvere il proprio gameplay in modo preciso ma sottile.

Oltre alla progressione naturale del protagonista e a un comparto grafico più raffinato, è la complessità dei mondi di gioco che continua a distinguere *Hitman* dai suoi concorrenti. Che senso avrebbe, sembra essere la domanda sottintesa dei designer di IO Interactive, vestire i panni di un letale assassino senza avere gli strumenti e lo spazio necessari ad improvvisare? Da questo punto di vista *Blood Money* strizza più l'occhio a *Silent Assassin* che al recente *Contracts*, permettendo al giocatore sia di organizzare trappole con cui sorprendere i propri nemici che di fronteggiarne le conseguenze impreviste. L'Agente 47 può utilizzare come scudo umano chiunque gli capiti a tiro (eccetto i muscolosi bodyguard, a giudicare dalla versione mostrata dal team danese). Gli NPC sono poco più che manichini da centrare con una testata e scagliare sul pavimento o all'occorrenza contro sezioni di scenario opportunamente distruggibili. Il senso di potenza del giocatore sulle pedine umane all'interno di *Blood Money* è più pronunciato che mai, e questo nonostante le opportune modifiche alle routine di IA che governano gli NPC li rendano più reattivi che mai alle azioni dell'Agente 47.

Il gioco riesce anche ad umanizzare i suoi abitanti in maniera più sottile di molti altri esponenti del genere. Una vittima di *Hitman* non è per forza un nemico urlante o un personaggio chiaramente ostile, ma può essere anche una persona con cui mantenere inizialmente un rapporto neutrale, di cui incrociare lo sguardo senza timori mentre se ne studiano abitudini e punti deboli, pronti a sfruttarli senza pietà. Ciò significa ancora una volta vedersela con tutti gli elementi eretti dal gioco a protezione del suo ventre molle: gli ostacoli fisici fatti di barriere architettoniche e ombre imperscrutabili, il modo in cui le guardie del corpo proteggono opportunamente l'obiettivo dell'agente rasato a zero, la reazione dei civili che difficilmente mantengono la calma di fronte a un killer in azione...

Pur essendo ormai in dirittura d'arrivo, IO Interactive ha presentato un solo livello del gioco, la cui solidità è però indiscutibile. Nonostante l'implementazione di elementi ormai di moda, come il picture-in-picture alla '24' (utilizzato per mostrare eventi importanti come l'arrivo di un dato personaggio o la scoperta di un cadavere freddato in precedenza), *Blood Money* riesce sempre a mantenere intatta la propria identità, offrendo momenti di sadismo e di azione sfrenata, anche quando un piano ben congegnato salta di colpo per un imprevisto dell'ultimo secondo.

Qual è la differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio?

Se la tua risposta è: "la possibilità di avere un'informazione quotidiana sulla sua principale passione", allora non conosci GamesRadar.

gamesradar.it

IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI

E' il quotidiano pieno di NOTIZIE, ANTEPRIME e RECENSIONI di tutti i videogiochi.

Lo trovi ogni giorno ONLINE all'indirizzo http://www.gamesradar.it

La differenza tra il videogiocatore e l'italiano medio devi trovarla da qualche altra parte.

Generazione micro

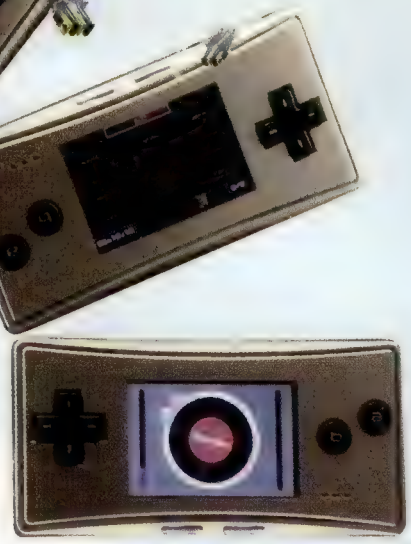
Riuscirà il Micro a riportare i milioni dell'industria su GBA o il portatile Nintendo è destinato a soccombere all'ombra di DS e PSP?

mode domande. Come può Nintendo aspettarsi che i propri fan comprino per la terza volta il medesimo hardware? Come può un vecchio sistema improntato al 2D competere realisticamente con l'originalità del DS e la potenza di PSP? E, cosa più importante, dove sono i titoli di lancio in grado di rendere inutili le prime due domande? Sono interrogativi pesanti per una console ultraleggera, ma dubbi simili hanno circondato anche il GBA sin dal suo arrivo nei negozi.

La prima, quasi istantanea domanda si presentò in forme diverse. Per i frustrati era 'Ci state prendendo in giro?', per gli stoici 'Ci avete pensato bene?' e per tutti gli altri 'Lo aggiusterete?'. La scarsa luminosità dello schermo montato sul primo GBA aveva costituito una delusione pressoché istantanea per gli early adopter. Nonostante una serie di comunicati stampa di Nintendo atti a dimostrare il contrario, era impossibile negare che giocare con la console potesse risultare quanto meno frustrante senza una fonte di luce adeguata. Era un problema talmente serio da toccare persino gli sviluppatori: alcuni dei team al lavoro su giochi per GBA nel periodo di lancio ricordano ancora quando il proprio studio dovette comprare una serie di lampade da tavolo all'Ikea più vicina per assicurarsi che i propri dipendenti potessero vedere ciò che stavano facendo. La situazione mise Nintendo di fronte a un bivio pericoloso: sistemare il problema velocemente alienandosi le simpatie degli early adopter o sistemarlo con calma e rischiare di veder calare bruscamente l'entusiasmo che circondava uno dei suoi hardware più importanti? Dopo mesi di speculazioni, tra cui voci assurde che suggerivano upgrade gratuiti per i possessori di GBA ed epitaffi anticipati per Triton Labs (l'intraprendente società che diede il via alle modifiche per l'illuminazione frontale della console), arrivò il modello SP. Nonostante il prezzo più elevato e i due anni di ritardo rispetto al lancio di GBA, il nuovo design della macchina fu talmente apprezzato da incontrare poca ostilità.

Eppure, quando si parla di GBA, Nintendo denuncia un'inspiegabile avversione alla perfezione. Se l'originale aveva uno schermo eccessivamente buio, l'SP soffriva l'assenza di una presa per le cuffie. E ora col Micro gli utenti saranno costretti a ricomprare cavi di link-up e adattatori wireless. Viene spontaneo chiedersi se Nintendo ambisca davvero a raggiungere la perfezione nell'ambito portatile o voglia solo sfruttare le caratteristiche peculiari di ogni versione per spingere i consumatori ad acquistare il medesimo hardware più di una volta. **Kenichi Sugino**, designer di Game Boy Micro, sembra avere le idee molto chiare: "La storia di Game Boy dimostra che alla gente non dispiace possedere diverse versioni di una console portatile appartenenti alla stessa famiglia. Al contrario, sembra apprezzare il fatto di avere diverse versioni fra cui scegliere a seconda di dove e quando desideri giocare. Magari alcuni vogliono giocare a casa con SP, ma vogliono portarsi in giro il ben più piccolo Micro, così da poter continuare a giocare al medesimo titolo anche quando viaggiano. Speriamo che la gente utilizzi i diversi tipi di GBA in situazioni diverse".

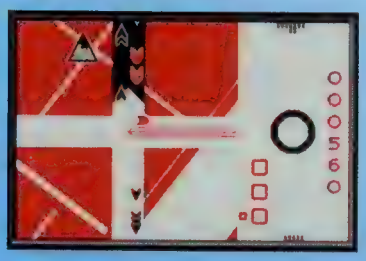
Analogamente, la forma della console non è un mero esercizio stilistico o una pigra risposta alla domanda 'cosa possiamo fare adesso col design?'. L'approccio adottato dimostra piuttosto che quando Nintendo si guarda alle spalle non vede solamente una certa console targata Sony, come spiega Sugino: "Sapevamo che c'erano molte persone che adorano giocare su un portatile, ma che preferiscono farlo sul proprio cellulare quando sono in treno. Grazie al Micro, che è più piccolo e ha un aspetto più invitante, vogliamo che si divertano con giochi perfetti, con un controllo ottimale e senza doversi preoccupare del fatto che le batterie del cellulare si stiano scaricando troppo rapidamente per poter fare telefonate". Il mobile gaming è un fenomeno che cresce in Giappone molto più rapidamente di quanto avvenga in Occidente, e il Micro rappresenta un'occasione più unica che rara di vedere Nintendo rispondere a un trend che non è stata lei stessa ad iniziare.



Lo schermo del Micro è molto attraente: denso, luminoso e chiaro, è in grado di calamitare l'attenzione al punto tale da far passare in secondo piano le sue ridottissime dimensioni

"La storia di Game Boy dimostra che alla gente non dispiace possedere diverse versioni di una console portatile"

L'approccio adottato da Nintendo con GBA è sempre stato emblematico dell'intera filosofia aziendale. In un'industria dove la regola accettata da tutti è che si perdano soldi sull'hardware e si generi profitto sul software, Nintendo dimostra ancora una volta la propria ostinazione ad andare controcorrente: perché non guadagnare da entrambi i settori? E con nuove iterazioni, molteplici varianti cromatiche ed edizioni speciali (senza contare le infinite conversioni del suo prezioso catalogo software), perché non farci soldi più di una volta? Sembra sfruttamento, ma esiste una semplice difesa: basta non comprare. In molti hanno ritenuto impossibile non acquistare un secondo GBA quando è uscito l'SP (anche se la seconda iterazione poteva comunque vantare due bonus



L'edizione Famicom rossodorata è stata quella che ha ottenuto il maggiore successo al lancio giapponese, facendo registrare il 'sold out' dopo 24 ore

L'uscita del Micro è stata sostenuta da un imponente battage pubblicitario, con spot televisivi e affissioni nelle principali stazioni della metropolitana

consistenti sotto forma di batteria ricaricabile e design a guscio), ma da allora la determinazione di Nintendo a vuotare le tasche dei suoi fan è una strada a doppio senso: l'unica ragione per comprarne i prodotti è soddisfare il proprio desiderio. Nessuno può infatti accusare Nintendo di non realizzare il proprio hardware (e anche il software, a dirla tutta) affinché duri nel tempo.

Sono piuttosto i giochi il motivo meno convincente per possedere un GBA. Accolto con toni entusiastici dalla stampa specializzata, GBA sembrava destinato a ringiovanire il videogioco riportando l'attenzione su innovazione e gameplay piuttosto che su iper-realismo e spettacolarità. E doveva anche ringiovanire lo sviluppo di videogiochi, fornendo un'alternativa economica ai piccoli studi indipendenti. Infine, con oltre 66 milioni di possessori di GBA (e potenziali acquirenti), sembrava lecito prevedere una grande varietà dell'offerta.

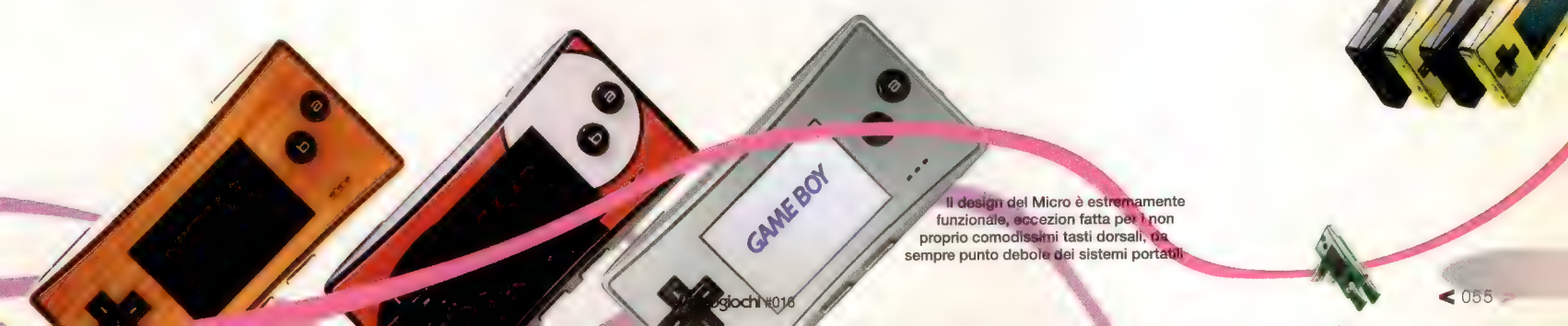
Eppure, a quattro anni dal lancio, la situazione del software per GBA appare drammatica. Le classifiche di vendita sono ormai una raccolta di titoli su licenza: *Madagascar*, *I Simpson*, *Gli Incredibili*, *Charlie e la Fabbrica di Cioccolato*, *Fantastici 4*, *Scooby Doo*, *Spongebob Squarepants*, *Power Rangers*, *Shrek*, *Alla Ricerca di Nemo* e *Monsters, Inc.* sono tutti titoli che dominano attualmente la Top 20 europea. Alcuni di questi tie-in sono passabili (altri, ovviamente, non lo sono), ma nessuno rappresenta quello spirito di originalità e inventiva esibito dai migliori giochi per GBA. Discorso analogo per le soft-co indipendenti: quelle in grado di generare un buon profitto dalla console, come Vicarious Visions, lo fanno occupandosi quasi esclusivamente di giochi su licenza e conversioni.

Cos'è andato storto? Perché solo Nintendo è riuscita a produrre con regolarità titoli a cinque stelle per la propria piattaforma? La risposta breve è che, dopotutto, l'equazione alla base dello sviluppo su GBA non è risultata così convincente per i team di sviluppo: realizzare un gioco che sfrutti al massimo la piattaforma richiede tempi più lunghi e costi maggiori di quanto previsto da molti. A ciò vanno aggiunte le royalty e i costi di produzione non proprio economici richiesti da Nintendo: alcuni blockbuster vengono ancora oggi venduti senza una batteria su cui salvare allo scopo di abbassarne il prezzo. Inoltre, i prezzi al dettaglio dei giochi portatili sono più bassi di quelli per console domestiche, e costantemente sotto pressione da parte di un mercato che li vorrebbe ancora più bassi. Una volta prodotti, i giochi vengono indirizzati ad una base installata di giovanissimi, una fascia demografica con cui l'industria videoludica fatica ancora a relazionarsi in maniera diretta e che è costantemente bombardata dai reparti marketing di produttori cinematografici e televisivi. I margini, quindi, si riducono e il mercato traballa. Pur essendo la seconda console più venduta in Europa, con una base installata che supera quelle di Xbox e GC messe insieme, GBA difficilmente fa registrare più del 10% del software venduto su tutte le piattaforme. Persino titoli di qualità elevata come *Astro Boy: Omega Factor* faticano a raggiungere le 80/90.000 copie.

È questa la percezione che Nintendo deve alterare se vuole che il Micro lasci il segno. Per quanto riguarda il software, la situazione non appare propriamente rosea: il lancio giapponese della console si è potuto fregiare solo di *Mario Tennis Advance* e dell'ennesimo ripescaggio di Nintendo (*Dr Mario & Panel De Pon*). Non è un caso che in una simile penuria di novità, il titolo di maggior successo sia risultato proprio *Famicom Mini: Super Mario Brothers*. Come mai la produzione di software, anche da parte di Nintendo stessa, è rallentata così drasticamente? "Potrebbe sembrare così, adesso, ma in realtà sono attualmente in sviluppo molti giochi per GBA", rassicura Sugino, ma è emblematico che, interrogato in merito, non riesca a fare un elenco dei progetti più interessanti. Non v'è dubbio che gli sviluppatori siano stati distratti dall'arrivo di Nintendo DS, ma perché puntare a un mercato di sei milioni di utenti quando si ha a disposizione una base installata dieci volte più grande? Senza un cambiamento drastico nella politica delle royalty, di vendita e di marketing dei giochi GBA, è quasi impossibile che la situazione possa cambiare.

Sarebbe quindi facile etichettare il Micro come un semplice rivestimento di qualcosa di vecchio, intenderlo come un prodotto indirizzato più ai collezionisti che ai giocatori. In fondo, dal momento che scaffali e copertine sono dominati da DS e PSP, come può la console più piccola del mondo sperare di competere? Le prossime due pagine, che elencano alcuni dei titoli migliori e più interessanti per la piattaforma, dovrebbero rispondere a questa domanda. Perché al di là di tutti i dubbi e le incertezze, è innegabile che i migliori esemplari della line-up per GBA rappresentino alcuni dei giochi più divertenti mai prodotti. E tralasciando l'aspetto commerciale, il Micro rimane una macchina ben progettata, solida e interessante. Il DS potrà offrire innovazioni costanti e PSP superarlo sotto ogni aspetto tecnico, ma dovendo scegliere una sola console da tenere in tasca, GBA (e, perché no, proprio il Micro) continua a non avere rivali.

La cartuccia per la riproduzione multimediale Play-Yan è stata riprogettata per sporgere il meno possibile dal più compatto Micro



Il design del Micro è estremamente funzionale, eccezion fatta per i non proprio comodissimi tasti dorsali, da sempre punto debole dei sistemi portatili

La Softeca di Game Boy Advance

Stilare una lista definitiva dei migliori titoli per Game Boy Advance è un compito improbo e profondamente soggettivo. Meglio presentare in questa pagina 12 capolavori (nessuna conversione, tutti i titoli sono sviluppati appositamente per il portatile) che non dovrebbero mancare in nessuna softeca GBA. Se questi giochi sembrano fin troppo familiari, nella pagina successiva sono presenti sei gemme ingiustamente ignorate e sei titoli lanciati esclusivamente in Giappone che meritano di essere rintracciati

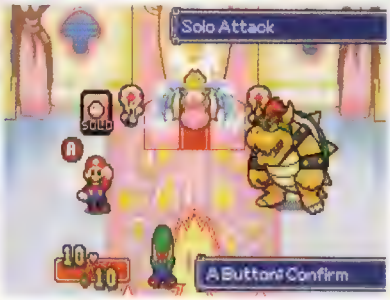
ADVANCE WARS

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTELLIGENT SYS

Dopo sette episodi su praticamente ogni console Nintendo esistente (tutti ignorati al di fuori del Giappone), *Advance Wars* è rinato su GBA: l'accoglienza ricevuta in Occidente è servita a consolidare il franchise come uno dei più importanti ora in mano a Nintendo

SUPERSTAR SAGA

NINTENDO SVILUPPATORE: ALPHADREAM



Il sistema di combattimenti in cooperativa e quella che è probabilmente la più esilarante sceneggiatura mai vista su un titolo portatile contribuiscono a fare di *Superstar Saga* il migliore RPG avente come protagonista il baffuto idraulico italiano

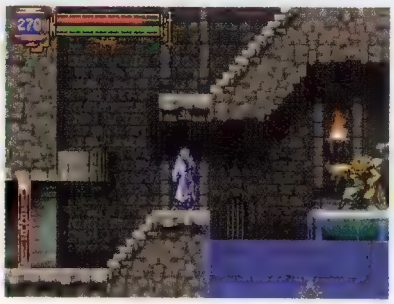
TLOZ: THE MINISH CAP

NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Come per qualsiasi altra iterazione della storica serie *Legend of Zelda*, *The Minish Cap* è il frutto dei suoi predecessori, da cui eredita idee e dettagli per perfezionare ulteriormente la saga, dando vita ancora una volta a un classico portatile

CASTLEVANIA: AOS

KONAMI SVILUPPATORE: INTERNO



Punto più alto toccato da Konami nel processo di perfezionamento della serie portatile, l'arsenale e le ambientazioni di *Aria of Sorrow* lo piazzano solo di un pelo al di sotto di *Symphony of the Night* nella classifica dei migliori *Castlevania* non-lineari di sempre

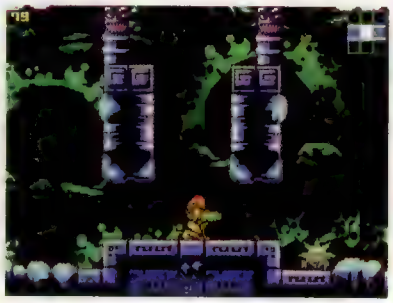
POKÉMON: RUBINO/ZAFFIRO

NINTENDO SVILUPPATORE: GAMEFREAK

Squadra che vince non si cambia. Il minimo update grafico accordato da Nintendo alle versioni per GBA potrebbe sembrare un segno di pigrizia, ma la capacità di appassionare e il bilanciamento quasi perfetto fanno emergere la vincente formula di *Pokémon*

METROID: FUSION & ZM

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO



Anziché puntare su un unico *Super Metroid Advance*, Nintendo ha optato per due episodi separati: *Fusion*, che strizzava l'occhio al survival horror, e *Zero Mission*, con un colpo di scena narrativo in grado di umanizzare ulteriormente la misteriosa bounty hunter

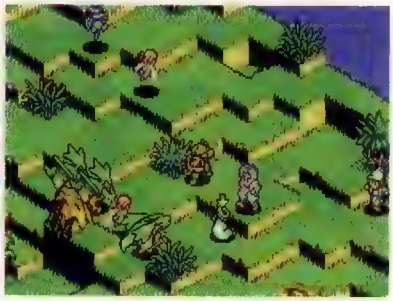
KURU KURU KURURIN

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: EIGHTING

Un concept sorprendentemente semplice associato ad un livello di difficoltà con picchi imbarazzanti: la sensazione che si prova a completare un livello dopo una dozzina di tentativi falliti rende questo action/puzzle game uno dei titoli più gratificanti per GBA

TACTICS OGRE

PRODUTTORE: ATLUS SVILUPPATORE: QUEST



Mai distribuito in Europa e meno conosciuto di *Final Fantasy: Tactics Advance*, il titolo Atlus è sicuramente il miglior RPG strategico per GBA. Profondo, longevo e coinvolgente, *Tactics Ogre* vanta dei campi di battaglia talmente dinamici da attirare anche chi detesta il genere

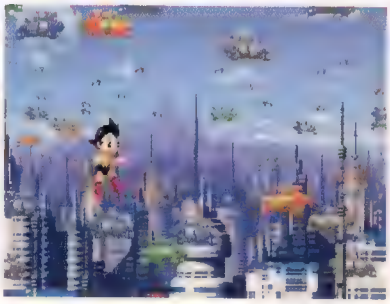
WARIOLAND 4

NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Un titolo Nintendo ingiustamente sottovalutato? Capita di trovare anche questo nella softeca GBA. Eppure i mini-giochi che precedono i boss di fine livello e le animazioni della Sound Room dovrebbero essere sufficienti a dare un'idea della grandezza di questo platform

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

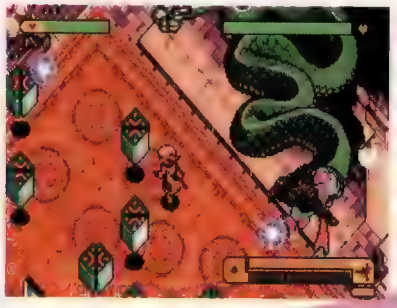
PRODUTTORE: THQ SVILUPPATORE: TREASURE



La delusione per *Advance Guardian Heroes* è compensata da questo titolo originale, impegnativo e divertente. *Astro Boy* sfrutta fino in fondo il potenziale di GBA aggiungendo e scalando costantemente una serie di nemici bizzarri made in Treasure

BOKTAI

PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: INTERNO



Tecnicamente all'avanguardia, graficamente ispirato e strutturalmente originale, *Boktai* è la risposta di Kojima a chi lo riteneva capace di lavorare su un solo franchise. La meccanica basata sul sensore di luminosità funziona alla grande, ma non è l'unico merito del gioco

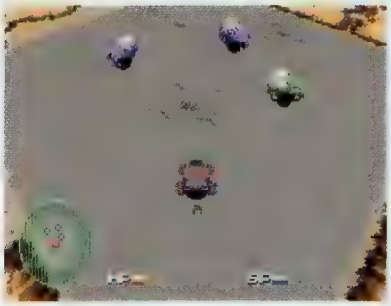
WARIO WARE, INC.

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

All'angolo opposto della pagina rispetto ad *Advance Wars* perché dove questo è lento e ragionato, *Wario Ware Inc.* è frenetico e irrazionale. Ciò nonostante entrambi sono giochi perfetti per un portatile, con un comparto audiovisivo originale e un'esperienza gratificante

CAR BATTLER JOE

PRODUTTORE: NATSUME SVILUPPATORE: ANCIENT



Reinterpretazione spensierata di un classico degli scontri automobilistici (*Vativa* per Saturn), *Joe* è tutto quello che si potrebbe volere da un titolo simile su portatile, con customizzazione dei veicoli, scenari postapocalittici e battaglie frenetiche animate dall'immancabile Mode-7

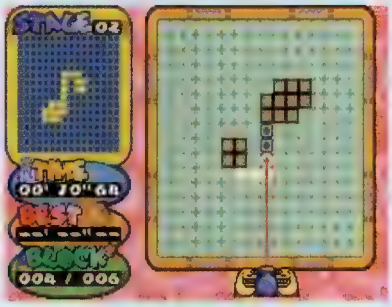
DENKI BLOCKS

PRODUTTORE: RAGE SVILUPPATORE: DENKI

Un semplice sistema di controllo a quattro direzioni e la palette tipica di Denki fatta di tenui colori pastello mascherano scenari di una difficoltà apocalittica. L'incarnazione del puzzle game perfetto: immediato, veloce e gratificante anche sul breve periodo

GURU LOGI CHAMP

PRODUTTORE: COMPILE SVILUPPATORE: INTERNO



Il canto del cigno di Compile è incredibilmente uno dei puzzle a blocchi più originali degli ultimi anni: in *Guru Logi Champ* bisogna modificare il campo di gioco sparando e risucchiando blocchi mediante un cannone, fino a ottenere la figura richiesta. Esilarante

MOTHER 1&2

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: INTERNO

Data la devozione dei fan di *Earthbound* e l'esistenza online di sceneggiature tradotte amatorialmente sia per *Mother* che per *Mother 2*, è impossibile non domandarsi come mai la compilation con i due episodi non abbia mai varcato i confini del Giappone

NINJA COP

PRODUTTORE: KONAMI SVILUPPATORE: HUDSON SOFT

Uno dei titoli meno conosciuti per GBA è, sfortunatamente, anche uno dei più meritevoli. In parte *Shinobi* e in parte *Bionic Commando*, *Ninja Cop* fa esattamente ciò per cui era stato creato il GBA: far rivivere la semplicità e l'immediatezza dei gloriosi giorni dei 16bit

GO! GO! BECKHAM

PRODUTTORE: RAGE SVILUPPATORE: DENKI

Nonostante la licenza calcistica possa far supporre il contrario, *Go! Go! Beckham* riesce a catturare perfettamente lo spirito dei 16bit e a trasportarlo su GBA, con mondi dai colori vividi, un soundtrack con sonorità ispirate a Kondo e un gameplay innocente e senza pretese

TOMATO ADVENTURE

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: ALPHADREAM

Tomato Adventure è stato il primo RPG targato Alphadream, prima che la softco si occupasse del ben più pubblicizzato *Superstar Saga*. I due titoli condividono diverse qualità, dal ritmo di gioco atipico, ai combattimenti basati sui mini-giochi, all'arsenale improbabile

STARFI

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: TOSE

Con tre episodi già pubblicati in Giappone, *Starfi* costituisce una delle assenze più evidenti dal catalogo occidentale di Nintendo, soprattutto considerando il suo gameplay tradizionale, basato su semplici meccaniche platform, facilmente digeribili in tutto il mondo

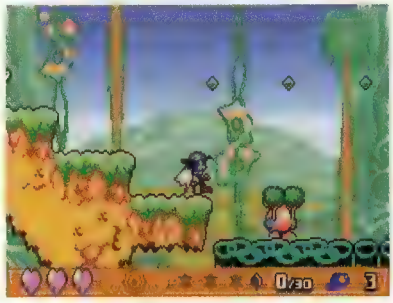
CIMA: THE ENEMY

PRODUTTORE: NATSUME SVILUPPATORE: NEVERLAND

Pur essendo penalizzato da una IA non proprio eccelsa in materia di pathfinding, *CIMA* rimane uno dei migliori action/strategici per GBA, con un gruppo di sopravvissuti che va guidato verso la salvezza mentre lotta senza sosta contro un esercito di nemici

KLONOA 2

PRODUTTORE: NAMCO SVILUPPATORE: INTERNO



Rifinito decisamente meglio del suo predecessore portatile, *Dream Champ Tournament* è l'ultimo platform dell'orecchiuto personaggio Namco (prima di essere dirottato verso una serie di discutibili action RPG) nonché un acquisto essenziale per fan e non

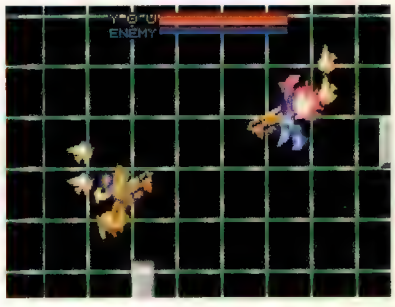
MR DRILLER ACE

PRODUTTORE: NAMCO SVILUPPATORE: INTERNO

Nonostante la versione europea di *Drill Spirits* includa l'inedita modalità DriStone, *Ace* rimane il miglior capitolo portatile della serie, con una modalità singleplayer story-driven, un'opzione grand prix meglio implementata e una simulazione di crescita di piccole creature

CUSTOM ROBO GX

PRODUTTORE: NINTENDO SVILUPPATORE: NOISE



Posticipato, scartato, recuperato e cancellato nuovamente dalle uscite europee, *Custom Robo GX* cattura il piacere della meticolosa customizzazione dei robot e l'euforia degli scontri in arene delle versioni per N64, reinterpretandoli perfettamente con una grafica 2D

MISS DYNAMITE

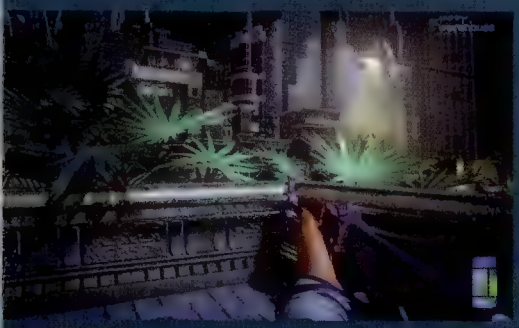
La primadonna degli FPS incarna ormai non solo le speranze e le paure di una generazione di fan Rare, ma anche quelle di una nuova piattaforma videoludica

Il fatto che la Joanna Dark di *Perfect Dark Zero* sia una versione più giovane e fiammante dell'eroina che aveva raccolto la staffetta di *GoldenEye* con il meritroppo-lodato *Perfect Dark* per N64 avrà poca importanza sotto il profilo ludico, ma di sicuro non è uno svantaggio sotto quello estetico. *Perfect Dark 64* ha rappresentato per molti l'apoteosi degli FPS, la prova tangibile che il genere potesse combattere su console ad armi pari con i migliori esponenti della categoria su PC. Di tutti i franchise Rare, *Perfect Dark* è uno dei più conosciuti, tanto che questo prequel non rappresenta solo uno dei progetti più attesi di sempre, ma un'occasione per dimostrare l'abilità dello studio nell'evolvere un genere così affollato e agguerrito come quello degli shooter in prima persona. E anche l'esile figura di Joanna Dark deve reggere sulle proprie spalle un peso mastodontico, dato che scavando nel suo passato sarà possibile trovare delle risposte riguardo ai motivi del suo coinvolgimento coi Carrington Institute e la DataDyne Corporation, oltre che scoprire gli eventi che hanno poi condotto a *Perfect Dark*.

Ma tutto questo conta fino a un certo punto. I quattro membri del team di *Perfect Dark Zero* incontrati per questo speciale (**Duncan Botwood**, senior game designer per Rare e designer del multiplayer di *PDZ*, il producer **Richard Cousins**, il lead designer e project lead **Chris Tilston** e **Kieran Connell**, software lead) hanno altra priorità che non siano quelle di soddisfare le aspettative sempre crescenti per un seguito così importante. Proprio come per il team responsabile di *Kameo*, i quattro hanno un obiettivo molto più essenziale: "Vogliamo semplicemente realizzare un buon gioco", risponde timidamente Tilston quando gli viene chiesto se il suo team senta o meno una simile pressione. Il che è un bene: due dei quattro (**Botwood** e Tilston) hanno lavorato sul primo *Perfect Dark* e, a differenza di Joanna Dark, non sono certo ringiovaniti nel frattempo.

Quest'incontro agli studi di Rare avviene di sabato, un giorno inusuale per una visita della stampa, ma negli altri giorni della settimana la routine lavorativa del team è quanto meno frenetica. Certo, è pratica abbastanza comune per i team andare al lavoro nei week-end a un certo punto dello sviluppo di qualsiasi gioco. Ma ciò che impressiona di Rare è l'equipaggiamento utilizzato per il testing della modalità multiplayer: file e file di workstation installate in una delle stanze più grandi dell'edificio con lo scopo di eseguire un'ispezione approfondita delle modalità death-

Titolo: **Perfect Dark Zero**
Sistema: **Xbox 360**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Rare**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Novembre**



La maggior parte delle armi vanta funzioni secondarie, e alcune anche una terza. L'M60, per esempio, può sparare speciali chiodi a quattro punte in grado di arrestare un hovercraft. Altre funzioni includono mascheramento, hacking e granate

match di *PDZ*. Al momento, il gioco ammette un massimo di 32 partecipanti, un numero che è sceso dalla cifra originale di 64 a 50, per poi arrivare alla capacità attuale, ritenuta definitiva da Rare. "Abbiamo dovuto accettare questa cifra per completare *Perfect Dark Zero* in un periodo di tempo ristretto", dice Tilston. "In pratica sono solo problemi di testing. Può darsi che ci sarà una patch in futuro, perché la tecnologia per consentire più di 32 giocatori è già presente nel gioco". Prosegue Botwood: "È un esercizio logistico. Esistono così tante variabili in queste modalità che testare tutte le possibili permutazioni con la dovuta accuratezza significa che possiamo produrre un gioco di qualità con 32 giocatori. Ma abbiamo provato con 50, e sappiamo che funziona. Il tutto però non è attualmente stabile come con 32, quindi è su quella cifra che ci siamo fermati per il lancio".

A un certo punto fanno la propria comparsa in questa zona di testing una ventina di persone per dar vita a una sessione multiplayer adeguatamente affollata. Si è già detto molto circa quest'aspetto di *PDZ*, ma un riassunto è comunque disponibile nel box '32 sotto zero'. Rare concede la possibilità di provare un paio di stage, entrambi contraddistinti da edifici a più livelli che fungono da basi ai lati opposti della mappa. Il primo propone delle strutture simili a parcheggi multipiano, posizionate esattamente una di fronte all'altra (il paradiso dei camper, con tonnellate di pilastri dietro cui ripararsi) in un'ambientazione urbana. Il secondo è una grossa fossa innevata, attraversata da una serie di strette insenature che conducono ai margini del livello, ciascuno ospitante una torre avvolta da una scala a chiocciola. Entrambe le mappe sono disseminate di passaggi periferici, un tratto del design ancora più evidente in un altro stage: la metropolitana. Questo intreccio di scale e piattaforme è punteggiato da stanzette, corridoi d'emergenza, tombini e ogni sorta di elemento utile ad aumentare il potenziale strategico di un Cattura la Bandiera. Ma per un livello così claustrofobico ce ne sono molti altri più ariosi, come quello ambientato in un canyon, un'arena immensa con una villa al centro, jetpack da pilotare e una serie di pareti scoscese dalla cui sommità cecchinare senza rimorso.

Il giocatore dispone di una 'mossa di copertura' che permette di abbassarsi dietro un oggetto o di sbirciare dagli angoli mentre l'inquadratura passa dalla soggettiva a una più consona visuale in terza persona. È sempre possibile mirare, così da sfruttare la propria posizione vantaggiosa per eseguire headshot chirurgici, sfruttando l'elemento sorpresa. A patto che il proprio avversario non disponga di un'arma dotata di visore a raggi X, un filtro che mostra gli altri giocatori come scheletri (alla 'Total Recall') visibili attraverso i muri. Tanto offline quanto online, comodi bot sono a disposizione per colmare la quota massima di 32 partecipanti, e chiunque volesse prendere parte ad un match in corso, può farlo immediatamente sostituendosi all'IA senza dover attendere nella lobby. Non è ancora confermata, invece, la presenza dell'opzione Live DataDyne Kill TV. Equivalente di *PDZ* della Gotham TV di *PGR3*, dovrebbe consentire ai giocatori di vedere, tra le altre cose, i più forti utenti del mondo in azione, ma potrebbe venire esclusa per far sì che il gioco esca nella finestra di lancio di Xbox 360. Nella peggiore delle ipotesi, Rare non esclude la possibilità di aggiungerla in un secondo momento come contenuto scaricabile. Esiste però un aspetto legato a Live fortunatamente sopravvissuto alla corsa verso il lancio: il gioco cooperativo.

"Su Xbox non avevamo una modalità cooperativa tramite Live", dice Tilston. "O i teletrasportatori nel multiplayer o un frame rate fluido con un sacco di giocatori". Ma quanto era vicina al completamento la versione Xbox? "Mancavano circa 12 mesi", rivela. Ogni livello della campagna principale supporta la modalità cooperativa, alcuni in maniera più ov-

Il lancio del gioco sarà accompagnato da una collector's edition contenente un disco bonus con il video 'The Art of Perfect Dark Zero', nonché una skin e una icona a tema *PDZ* per customizzare rispettivamente l'HUD di Xbox 360 e la propria identità su Live

"Possiamo produrre un gioco di qualità con 32 giocatori. Ma abbiamo provato con 50, e sappiamo che funziona"

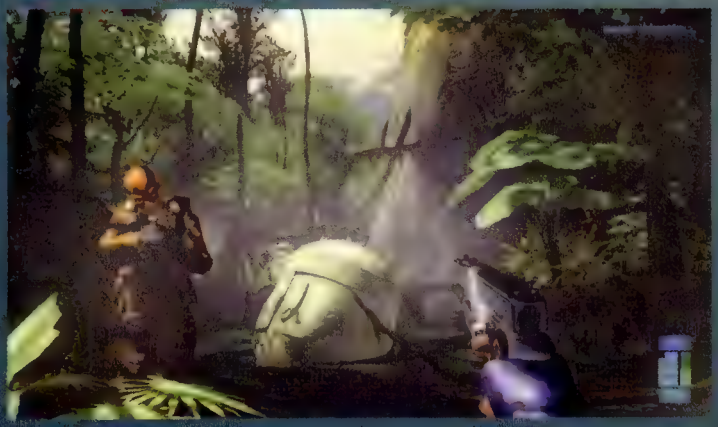
32 SOTTO ZERO

Riassunto veloce della modalità multiplayer di *Perfect Dark Zero*, attualmente accomodante fino a 32 giocatori: un massimo di due team, scelti fra sei fazioni differenti, possono scontrarsi nelle modalità Killcount (deathmatch), Team Killcount o Capture The Flag. Alcuni livelli propongono tre tipi di veicoli: una moto, un hovercraft per il trasporto di truppe e un jetpack equipaggiato di fucile. Le arene si rimpicciolisco no automaticamente quando un basso numero di giocatori prende parte al match e, a prescindere dalla fazione prescelta, il radar segnala i nemici in rosso e gli alleati in verde. A differenza di *Halo*, il radar non rileva i movimenti, ma le azioni dei partecipanti, producendo un segnale quando qualcuno spara, segnale che cresce di intensità all'aumentare della potenza dell'arma impiegata. Oltre alle modalità summenzionate, è anche disponibile l'opzione Dark Ops, un tipo di match alla *Counter-Strike* in cui ogni giocatore ha una sola vita e le armi vanno acquistate all'inizio di ogni round.

Probabilmente a causa della partnership fra Microsoft e Samsung in merito all'HDTV, il logo della casa coreana campeggia sul PDA di Joanna. Il gioco dovrebbe includere "una o due" canzoni su licenza, ma la quasi totalità della colonna sonora atmosferica è opera di Rare

ROLLING

Oltre alla possibilità di ripararsi, Joanna ha una seconda mossa nel proprio repertorio che sposta l'inquadratura dalla soggettiva alla terza persona: il rotolamento. La camera arretra leggermente per mostrare l'acrobazia, permettendo al giocatore di mantenere una visuale perfetta del proprio campo d'azione. La mossa permette di tuffarsi velocemente in qualsiasi direzione, un'opportunità così inusuale in un FPS che inizialmente si tende addirittura a dimenticarne l'esistenza. Chi ha già una certa esperienza con *Unreal Championship 2* si troverà immediatamente a suo agio, mentre gli altri impareranno presto ad apprezzarne l'utilità online, vedendo le teste dei loro avversari rotolare via dal reticolo di mira un istante prima di premere il grilletto.



PDZ adotta il classico sistema a due barre energetiche, una per lo scudo e l'altra per l'energia di Joanna. La pistola base, che vanta un silenziatore come funzione secondaria, non è molto potente, ma la possibilità di impugnarne una per mano apre le porte a sparatorie rapide e precise.

via di altri: il secondo, per esempio, è ambientato su una serie di tetti, con Joanna in cima ai palazzi intenta a fornire supporto al padre, Jack, impegnato al livello del suolo. Il secondo giocatore controlla Jack, affrontando così l'ambiente da una prospettiva completamente diversa; altri livelli non propongono una divisione così drastica ed entrambi i giocatori percorrono il medesimo tragitto puntando al raggiungimento di obiettivi leggermente modificati.

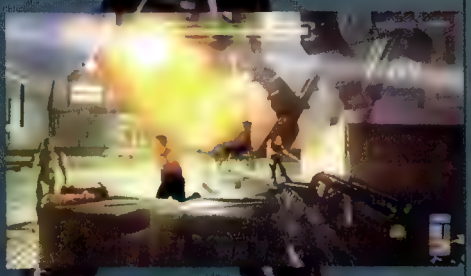
Il livello sui tetti merita comunque particolare attenzione, dato che costituisce terreno fertile per il cecchinaggio, una pratica favorita da *PDZ* grazie al suo repertorio di armi. Il dorsale sinistro viene usato per zoomare col proprio fucile o, in assenza di telescopio, per passare a una modalità di fuoco più accurata, che rallenta i movimenti e sposta la canna dell'arma vicino alla linea di tiro. Lo zoom è analogico, il che consente di regolarne il coefficiente a piacimento quando si utilizzano i fucili a lunga gittata, ma comporta altresì l'impiego di due dita sensibili piuttosto che uno. Con le armi dall'ottica limitata, come la pistola Falcon, lo zoom può essere spinto al massimo senza preoccuparsi troppo della calibrazione. L'attraversamento di balconi e tetti, fra scalinate, lucernari e cavi d'acciaio tesi nel vuoto, offre numerose occasioni per nascondersi, tendere imboscate e colpire il nemico quando meno se l'aspetta. Sfruttare queste opportunità permette di apprezzare le splendide animazioni messe a punto dai grafici britannici: prima di trasformarsi in manichini sottesi da fisica ragdoll, i nemici agonizzano come in preda alle convulsioni, ogni proiettile andato a segno produttivo di un nuovo spasmo. È una scena tanto cruenta quanto esaltante, proprio come in *GoldenEye*. Ed è soprattutto una testimonianza della ferocia delle armi del gioco. Del resto *Perfect Dark* era certificato 18+, giusto? "In Europa sì. Non mi ricordo negli USA...", dichiara Botwood. "Era 'M' [Mature], riesco a leggerlo da qui..." dice Cousins, sbirciando verso uno dei numerosi poster di *Perfect Dark* che ricoprono le pareti della stanza fra promo assortiti e gli schizzi di Wil Overton.

C'è forse qualcosa che il team voleva includere, ma ha preferito lasciar fuori per ottenere una particolare certificazione o per evitare di finire nel mirino della brigata anti-violenza americana?

"Adottiamo lo stesso approccio che abbiamo adottato con *Perfect Dark*: vale a dire fare il gioco che vogliamo e poi occuparci della certificazione successiva", dice Botwood.

[illegible] riprese da *PD64*. Con il suo 'rilevatore di pericoli', l'RCP-90 dipinge gli alleati di verde e i nemici di rosso, evidenziando altresì eventuali giubbotti antiproiettile e caschi. Grazie a questa funzione diventa possibile individuare con precisione le unità ostili che attentano alla vita di Jack ai piani inferiori. Un'altra sezione vede Jack impegnato a risalire un edificio in costruzione circondato da pareti di vetro: in questo caso è preferibile utilizzare il fucile sniper tradizionale. L'RCP-90 è utile, ovviamente, ma dal momento che il vetro inganna il suo rivelatore, si è costretti a frantumarlo, innescando così l'impianto antincendio dell'edificio.

Verso la fine della sezione, il giocatore è atteso dallo scontro con una sorta di elicottero, un evento caratterizzato dalla comparsa di un inaspettato elenco di 'provocazioni' nella parte inferiore dello schermo. Agendo



Joanna ha a disposizione un numero finito di slot ai quali associare tanto le armi quanto i gadget. L'inventario destinato all'arsenale bellico è composto da quattro slot: la pistola ne occupa uno solo, mentre i fucili ne invadono due o tre, a seconda della potenza.

sulla croce direzionale è possibile rispondere a tono agli sfottò strillati dal pilota, innervosendolo al punto da fargli perdere la mira. Non è ancora chiaro come funzioni il tutto, dato che al momento ognuna delle opzioni è semplicemente etichetta come 'provocazione', ma l'idea appare comunque intrigante. Una volta scortato Jack con successo e terminato il livello, ha inizio il vero confronto con l'elicottero, in un'area quadrata ricolma di elementi grafici esaltatori della potenza di 360. Sparsi dappertutto, ammassi di blocchi di ghiaccio scivolano via e si frantumano nella bagarre del conflitto a fuoco applicando una realistica distorsione allo scenario visto attraverso di loro. Sullo sfondo, un'enorme torre ricurva sfiora le nuvole, brillando intensamente, mentre a mezz'aria scorre un traffico di futuristiche vetture antigravitazionali incurante di ciò che sta accadendo poche decine di metri più sotto.

È una bella scena, come quella che conclude il primo livello, ma se ne parlerà più tardi. Le provocazioni di cui sopra sollevano un interrogativo: quindi Joanna ha adesso un accento americano piuttosto che inglese come in *PD64*? "Sì, è americano", conferma Botwood. Non c'è il rischio che qualche fan europeo possa lamentarsene come segno di infedeltà alla serie? "È un cambiamento minore, ma accresce l'appeal del gioco. *PDZ* e *Kameo*, tra l'altro, sono i primi titoli Rare ad utilizzare attori professionisti [per le voci]". Quindi scompariranno anche personaggi dall'accento assurdo come Elvis? "Volete che Elvis ritorni? Ci eravamo convinti che gli alieni non fossero piaciuti molto in *PD64*", dice Tilston in riferimento al summenzionato Elvis, un 'grigio' dalla voce assurda che accompagnava Joanna negli ultimi momenti del gioco. "Alla gente piace vedere esseri umani che uccidono altri esseri umani, ma apprezza anche *Halo*, dove bisogna uccidere gli alieni. Però... insomma, dovrete aspettare e vedere", taglia corto lo sviluppatore ad un passo dal dirupo dello spoiler.

Ad ogni modo, una nuova voce riecheggia per tutto il primo livello di *PDZ*. È quella di Chandra, il contatto radio e consulente di Joanna. Il numero delle sue battute è decisamente superiore a quello della protagonista, il cui copione presenta giusto una manciata di frasi. Durante la missione introduttiva, Chandra è più loquace di un marine di *Halo* e offre non solo consigli, ma anche critiche o incoraggiamenti a seconda di quanto si dia retta ai suoi suggerimenti.

Il livello iniziale in questione (che prevede l'infiltrazione nel complesso Trinity Platform) comincia con una cut-scene che si conclude con un classico tocco alla *GoldenEye*, vale a dire con la telecamera che scivola alle spalle di Joanna, l'inquadratura che passa in prima persona e il giocatore che assume il controllo. Dopo tutti questi anni, è una tecnica che funziona ancora splendidamente. Ciò che segue è il classico stage d'addestramento adibito per illustrare al giocatore le azioni basilari, tra cui figura un'intrigante applicazione della manovra di copertura: eliminare una telecamera di sicurezza prima che si chiudano le porte che si frappongono

Il team sta lavorando ancora con Ken Lobb, che aveva collaborato con Rare a *Perfect Dark* e *GoldenEye* prima di spostarsi in Microsoft per occuparsi di *Forza* e *Project Gotham Racing 2*? "Sì, devo giocare con lui stasera", dice Tilston. "Ha lo stesso entusiasmo di sempre"

OUT OF SIGHT

Come per il team di *Kameo*, i responsabili di *Perfect Dark Zero* sono consapevoli del fatto che Rare sia spesso stata considerata in passato come un covo di eremiti fin troppo geloso della propria privacy. "Quest'anno abbiamo mostrato il gioco all'E3 a porte chiuse", dice Botwood. "Abbiamo avuto un buon riscontro. Non avremmo mai fatto niente del genere se non fosse stato per Microsoft. Abbiamo comunque potuto prendere delle decisioni importanti dopo quella presentazione. Credo che in futuro mostreremo maggiormente i nostri giochi. Per tradizione siamo sempre stati molto tranquilli, non chiusi, ma ci piace mostrare il nostro lavoro solo quando siamo davvero pronti. Ci concentriamo sui giochi prima che su ogni altra cosa".

Da sinistra a destra, il producer Richard Cousins, il lead designer Chris Tilston, il lead multiplayer designer Duncan Botwood e il software lead Kieran Connell

[illegible]

[illegible] Joanna. [illegible] in questa sezione vengono mostrati alcuni gadget, come il Data Thief, [illegible] Per [illegible] una luce che si muove lungo una serie di cerchi concentrici: una manovra semplice, ma che richiede [illegible] il team sta lavorando sul bilanciamento per rendere l'operazione più fluida. E a proposito di difficoltà, se il giocatore si perde o non capisce in che direzione dovrebbe andare, un sentiero di frecce appare sul pavimento per guidarlo verso il prossimo obiettivo. Ciò avviene quasi immediatamente selezionando il livello di difficoltà più basso, o più tardi (se non mai) affrontando il gioco nelle modalità avanzate. Mentre Joanna incontra un gruppo di scienziati all'interno dei lucidi confini blu elettrico del Trinity Blackthorn (un evento che risveglierà il fanatico delle mine di prossimità in ogni veterano di *GoldenEye*), emerge uno dei suoi primi obiettivi secondari: difendere l'ascensore. Orde di minuscoli e aggressivi Spiderbot stanno infatti convergendo verso l'ingresso del[illegible] [illegible]

Dopo una [illegible] della CamSpy (una semplice introduzione al gadget controllabile a distanza), il livello sale di tono con una corsa lungo la piattaforma di lancio di uno space shuttle, sullo sfondo di una meravigliosa giornata di sole. Lo shuttle troneggia da un'altezza vertiginosa, mentre un intricato complesso architettonico incombe all'orizzonte. Ma non c'è tempo per fermarsi, zoomare e ammirare il paesaggio: più di una decina di guardie, due dropship e un paio di soldati con jetpack cominciano ad attaccare e Joanna deve farsi largo verso un ascensore lì vicino per raggiungere la fine del livello, approfittando della grossa quantità di esplosivo in suo possesso per farsi largo tra gli assillanti nemici.

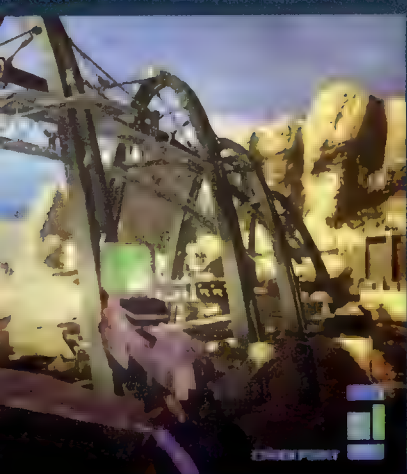
Dai giorni di *Perfect Dark 64* sono usciti una valanga di FPS. C'è stata un'evoluzione significativa, secondo il team, o nessuna? "Credo ci sia stata una rivoluzione tecnica", suggerisce Botwood. "È possibile aggiungere molta più fisica, il che permette di creare qualcosa come *Half-Life 2*. Ma per il resto, forse si sta sviluppando a un ritmo molto lento. Comunque vedremo presto imboccare nuove direzioni: per esempio sono davvero curioso di provare *STALKER*". *Perfect Dark Zero* è il contributo di Xbox 360 a un sottogenere che s'è sviluppato grazie a franchise come *Halo* e *Killzone*: il FPFPS, o first party first person shooter. [illegible] già fatto altri sviluppatori per varie ragioni, ma noi non volevamo imboccare quella strada, volevamo offrire quella differenziazione che spinga gli utenti a voler giocare al nostro titolo". Qual è quindi il messaggio che Rare vuole trasmettere ai suoi fan, in attesa di un seguito di *Perfect Dark* da mezzo decennio? "Compratene due copie!", dice Tilston. "La versione normale e la limited edition". E per quei fan che hanno rinnegato Rare, dopo il passaggio da Nintendo a Microsoft? "Compratene tre copie!"

Non c'è proprio nessuna preoccupazione per il fatto che due dei progetti più importanti di Rare negli ultimi anni vengano lanciati nello stesso periodo? "Credo che i periodi di lancio di una nuova console siano molto diversi dalle normali release", dice Botwood. "Quando comprai il N64 presi tre giochi, più di quanti ne avessi mai acquistati contemporaneamente in altri periodi. Stavo per dire che i due titoli Rare puntano a due mercati diversi, ma se siete dei giocatori c'è forse qualcosa per voi in entrambi". Per quanto riguarda il team di *Kameo*... "MALEDETTI!" urla Botwood scherzando, si spera. Fra i membri del team che hanno lavorato a questo progetto sin dai giorni di *PD64*, c'è chi ha sei anni di ferie arretrate da consumare? "Sì, Chris! Chris potrebbe probabilmente farsi i prossimi tre anni in vacanza", dice Botwood. "Già, e quando tornerebbe avanzerebbero ancora due anni prima di completare il nostro prossimo gioco", aggiunge Tilston.

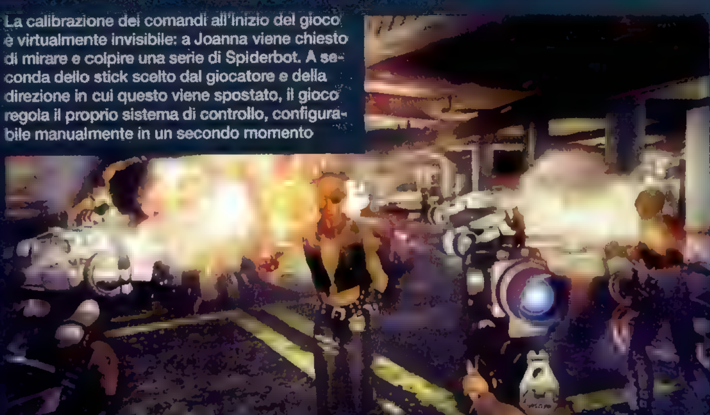
[illegible]

[illegible]

"Copiare *Halo* sarebbe stato un atto di pigrizia. Noi non volevamo imboccare quella strada"



La calibrazione dei comandi all'inizio del gioco è virtualmente invisibile: a Joanna viene chiesto di mirare e colpire una serie di Spiderbot. A seconda dello stick scelto dal giocatore e della direzione in cui questo viene spostato, il gioco regola il proprio sistema di controllo, configurabile manualmente in un secondo momento



La fine di ogni stage è accompagnata da una marea di statistiche, con una mezza dozzina di pagine ricche di numeri e valutazioni. Se si è collegati a Live, è possibile vedere il miglior punteggio mondiale per ogni categoria di fianco al proprio

ODISSEA INFINITA

Kameo è passato per più console di quante alcuni ne abbiano mai possedute, ma l'action game di Rare sembra pronto a sfruttare il potenziale di Xbox 360 più di qualsiasi altro titolo di lancio

Tutti conoscono le premesse alla base di *Kameo: Elements of Power*: nei panni dell'elfa Kameo, il giocatore colleziona mostri, li usa per sconfiggere altri mostri ed esplora un mondo zeppo di creature fantastiche. Eppure, sebbene il progetto sia in sviluppo da oltre cinque anni e sia il più importante di Rare da quando è stata rilevata da Microsoft nel 2002, se ne conosce relativamente poco. Ma piuttosto che rimanere nel limbo, il titolo non ha mai smesso di evolversi, maturando nel passaggio da una piattaforma all'altra, e arrivando, finalmente, ad una conclusione: salvo imprevisti, *Kameo: Elements of Power* dovrebbe debuttare su Xbox 360 entro la fine dell'anno.

Prima di tutto, però, c'è una curiosità da soddisfare: il titolo è forse un gioco di parole? "Essenzialmente sì", conferma **George Andreas** lead designer di questo action game in terza

Sviluppatore: **Rare**
Origine: **Inghilterra**
Data d'uscita: **Novembre**

persona. "Si riferisce al suo aspetto nel gioco, all'interno dei mostri". Quando l'orecchiuta protagonista assume la forma di una delle dieci categorie di creature fantastiche a sua disposizione, resta visibile, ma all'interno della creatura stessa. La scelta è motivata dalla necessità di far identificare in maniera forte il giocatore con il proprio alter ego, tenendolo sempre bene in vista, anche quando le vere star del gioco sono all'opera.

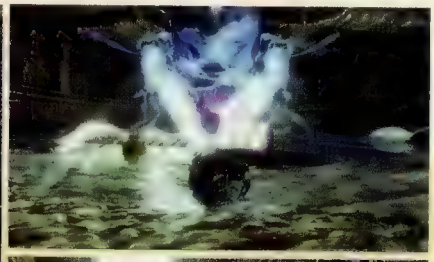
A proposito dei personaggi, è forse il caso di fugare un dubbio: la direzione del gioco non è cambiata granché nel passaggio di Rare dalla corte di Nintendo a quella di Microsoft. "Su Xbox abbiamo reso leggermente più dark il design di alcuni personaggi", ammette **Mark Stevenson**, lead artist di *Kameo*. Ma i cambiamenti sembrano finire qui, come spiega Andreas: "Non abbiamo modificato il design del gioco. Creiamo ancora quel genere di esperienza che vogliamo creare, com'è sempre stato in passato. *Banjo*, *Perfect Dark* e gli altri titoli realizzati qui hanno sempre condiviso la medesima filosofia e non abbiamo cambiato affatto direzione in quel senso".

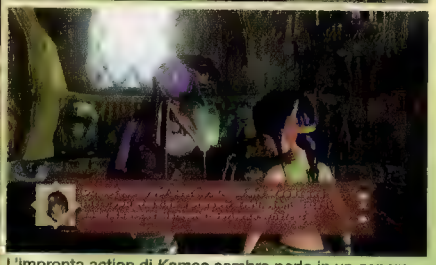
Eppure è la stessa Rare ad aver affrontato un cambiamento, recentemente, assegnando il doppiaggio dei personaggi di *Kameo* a doppiatori professionisti piuttosto che ai membri del suo staff. Sarà forse la fine di quei dialetti marcatamente britannici che hanno contribuito a definire un gioco come *Conker*? "Non credo che accadrà", dice Andreas, "perché chi crea i giochi sa cosa vuole ottenere dai doppiatori. Anche se utilizziamo attori professionisti, possiamo ancora dargli il tocco tipico di Rare".

La lista delle creature a disposizione di Kameo annovera dieci mostri, con due Guerrieri per ognuna delle cinque categorie elementari: ghiaccio, acqua, fuoco, roccia e pianta

La razza più umanoide del gioco (di cui fanno parte Kameo, la famiglia rapita che sta cercando di salvare e la sua nemesi Kalus) è probabilmente la meno ispirata, ma non mancano i personaggi originali, come l'oracolo Mystic, una versione più ossuta e schizzata (ma meno petulante) del negoziante di *Starfox Adventures*, oppure le creature cicciotte che svolazzano attorno alle fiaccole che illuminano il Regno Incantato, e che rappresentano solo alcune delle 120 tipologie di NPC avvistabili nella primissima area della sezione introduttiva. Due delle stelle più prominenti del gioco, Flex e Thermite, hanno non a caso un ruolo da protagonisti. Il primo è una specie di polipo che non stonerebbe in *Super Mario Sunshine*: animato splendidamente, si muove come un viscido ragno e vanta una tecnica d'attacco che vede le sue zampe agire da catapulta. Thermite è invece un rapidissimo insetto curvato in avanti dall'enorme carico che porta sulla schiena: un cannone incrostato di lava capace di esplodere devastanti colpi di mortaio.

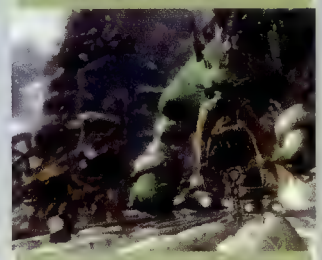
Chiamate Guerrieri, queste creature su cui Kameo deve fare affidamento iniziano la propria vita digitale come minuscoli folletti prigionieri degli Shadow Troll. Per liberarli è necessario misurarsi con i loro carcerieri in scontri durante i quali Kameo deve sfruttare i poteri delle cosiddette Lost Soul, apparizioni che possono essere 'indossate' come visori per vedere nel mondo delle ombre e localizzare il proprio avversario. I folletti salvati vengono assorbiti da Kameo per poi essere richiamati in forma di Guerrieri, e i loro attacchi sono eseguibili agendo sui grilletti dorsali. Fino a tre Guerrieri possono essere associati ad altret-





L'impronta action di *Kameo* sembra porlo in un genere affollato anche all'interno della line-up di lancio di Xbox 360, ma questa è sempre stata la meccanica voluta dal team inglese sin dalla genesi del gioco su GC

Talento nascosto



Data l'assenza quasi totale di rapporti con la stampa, l'ibernazione di franchise come *Perfect Dark* e la collocazione dello studio in quel di Twycross, lontano dal resto dell'industria e blindato come Fort Knox, l'impressione che si potrebbe avere di Rare è quella di un gruppo di eremiti tecnologici. "Credo che le cose stiano cambiando", dichiara Andreas, lead designer di *Kameo*. "Di solito eravamo in una situazione in cui riuscivamo a sviluppare i nostri progetti molto velocemente, li lanciavamo e lasciavamo che fossero i giochi a parlare per noi. Ovviamente, aumentando i tempi di sviluppo, si arriva ad una situazione in cui i prodotti non escono così velocemente e la stampa non è in grado di parlarne. Penso che le cose stiano cambiando, comunque. Siamo un po' più aperti e comunicativi con i giornalisti, per esempio".

tanti tasti frontali per passare velocemente dall'uno all'altro, mentre le loro abilità migliorano nutrendoli con della frutta, in parte guadagnata nel corso di subquest. Non v'è nulla di complesso in questo processo evolutivo, ma all'inizio Rare aveva pensato a qualcosa di diverso: "Il team aveva sperimentato un'idea più complicata, ma alla fine ha deciso di mantenere quest'aspetto il più semplice possibile", dice Andreas. "L'idea era quella di permettere al giocatore di raccogliere i folletti all'interno dell'ambientazione e, una volta assuntone il controllo, di perlustrare i livelli in cerca del cibo necessario per farli evolvere. Abbiamo scremato il tutto perché ci sembrava che nel complesso non funzionasse bene, dato che volevamo un titolo più d'azione che d'avventura".

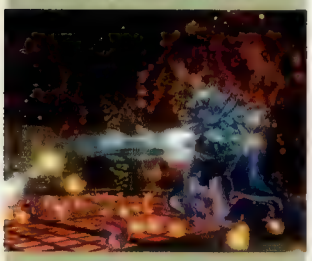
Grazie alla potenza di Xbox 360, altre modifiche hanno avuto corso durante lo sviluppo, ma in termini di aggiunte piuttosto che di tagli, come la modalità cooperativa via Live o System Link. Sebbene nella versione dimostrata alla stampa durante il TGS non fossero presenti situazioni che richiedessero un'effettiva collaborazione, il potenziale per un combattimento di gruppo gratificante, specie negli scontri con i boss, è evidente. "La modalità cooperativa è nata grazie a Xbox 360", spiega Andreas. "Alla fine dello scorso anno, il gioco che avevamo era essenzialmente un'esperienza solitaria. Su 360 abbiamo avuto un po' più di tempo e abbiamo quindi aggiunto quegli elementi che volevamo inserire all'inizio del progetto, ma che avevamo scartato perché le vecchie piattaforme non erano sufficientemente potenti. Come nel caso del campo di battaglia".

Gli NPC svolgono un proprio lavoro e un proprio ruolo variabili in funzione del ciclo giorno/notte. Alcuni di loro propongono subquest che permettono di guadagnare la frutta necessaria per incrementare il potenziale offensivo dei Guerrieri. È anche possibile ottenere skin bonus eseguendo combo dal punteggio sufficientemente elevato durante i combattimenti

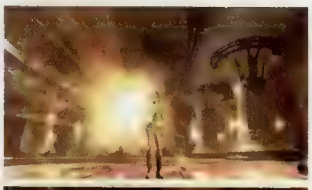
Il potenziale per un combattimento di gruppo gratificante è evidente

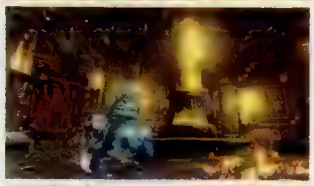
Il campo di battaglia a cui fa riferimento Andreas è una delle caratteristiche su cui il gioco può strillare la propria natura next-gen. Si tratta di un ambiente che fa da collegamento fra le aree principali del gioco, ma è tutt'altro che un semplice hub: circa 1.000 troll accolgono il giocatore la prima volta che varca la soglia di questa vastità. Una panoramica introduttiva mostra l'epica portata dello scontro imminente, sebbene la maestosità della scena venga in qualche modo indebolita dal fatto che ogni nemico esegua la stessa, breve animazione. A cavallo o a piedi, Kameo ingaggia queste orde allo scopo di proteggere i templi che danno energia al Regno Incantato. Inizialmente, queste battaglie avrebbero dovuto essere facoltative, un'occasione per il giocatore di guadagnare un

Salto di piattaforma



Negli anni *Kameo* è passato su tre formati diversi, nascendo su GameCube, maturando su Xbox e arrivando su 360 sotto l'ala protettrice di Microsoft. Qual è il reparto che accusa maggiormente la pressione derivante da questi cambiamenti? I programmatori, i grafici, i designer o qualcun altro? "Io sono ovviamente di parte", risponde Tossell, "ma i programmatori hanno avuto il lavoro peggiore, davvero, a causa del breve lasso di tempo intercorso fra le versioni Xbox e 360, oltre a tutte le nuove caratteristiche (come la cooperativa su Live) che volevamo includere". Andreas offre invece una panoramica più ampia: "All'inizio sono i designer ad avere la vita più dura, dato che devono pensare a come sfruttare la propria creatività su una macchina più potente. Poi tocca ai grafici creare la fedeltà visiva su quella macchina, alzare la posta in gioco e creare un'esperienza che possa essere percepita come next-gen. E poi sta ai programmatori far sì che tutto funzioni".





Giocato su un devkit 360, *Kameo* vanta dei tempi di caricamento sorprendentemente corti. È così veloce perché viene caricato da hard disk, giusto? "No, carica tutto da DVD", conferma il lead designer George Andreas

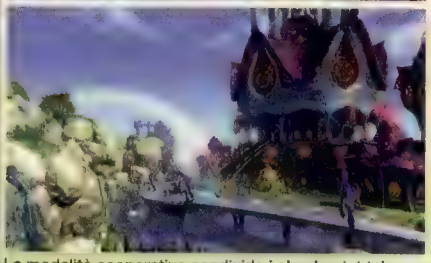
bonus o due fra un'area e l'altra, ma ora rappresentano un passaggio obbligato. Kameo non è comunque sola: appena iniziato il primo combattimento, circa 1.000 elfi si uniscono alla bagarre, in un'arena la cui popolazione può arrivare a contare fino a 5.000 unità. Gli scontri successivi vedono inoltre l'ingresso in campo di veicoli nemici e altre creature gigantesche.

Un'esperienza così improntata all'azione si direbbe inopportuna nell'ambito di ciò che altrimenti appare come un'avventura fantasy dai colori vivaci, ma in realtà si tratta del cuore di *Kameo* per come è sempre stato inteso. Durante la battaglia, il giocatore riceve tre categorie di ricompense che non stonerebbero affatto in un episodio di *Mortal Kombat:* Brutal (per le uccisioni con un solo colpo), Carnage (per una sequenza di uccisioni) e Frenzy (per una serie veloce di attacchi). Il punteggio esiste per dare un valore alla performance del giocatore e per incoraggiare il fantasioso concatenamento di combo utilizzando i Guerrieri. Deep Blue, un Guerriero d'acqua fondamentale per le esplorazioni sottomarine, può ad esempio bagnare i nemici con dell'olio, che a sua volta potrà essere acceso da Ash, Guerriero di fuoco, causando una spettacolare esplosione. 40 Below, una creatura di ghiaccio capace di sparare palle di neve al ritmo di una mitraglietta Uzi, può surgelare all'istante un avversario, permettendo a Rubble, Guerriero di pietra, di frantumarlo con uno dei suoi attacchi rocciosi. Il Warrior Focus è una modalità slo-mo che si attiva nel caso il giocatore se la stia cavando alla grande: pur non essendo un'idea particolarmente originale, offre una grandiosa opportunità per passare rapidamente da un Guerriero all'altro e sperimentare così un'ampia gamma di attacchi combinati.

Anche i boss sembrano offrire quel genere di spessore necessario ad una completa riuscita del progetto. Per abbattere Lord Drok, un imponente gigante d'acciaio mosso da un meccanismo a vapore e armato di martello gigante, è necessario catturare dei gremlin incendiari, scagliarli verso Drok e farli esplodere con un colpo di sniper ben piazzato. La qualità visiva dello scontro con questo titano viene paragonata da Andreas a quella di un film Pixar, un'opinione che è difficile non condividere vedendo il gioco girare in alta definizione su un televisore di lusso.

Con ogni probabilità *Kameo* rappresenta la pubblicità migliore per le capacità HDTV di Xbox 360, ancora più delle spettacolari auto e

La qualità visiva viene paragonata da Andreas a quella di un film Pixar



La modalità cooperativa condivide i checkpoint teletrasportatori di *Halo* per tenere assieme i giocatori: il primo che arriva al checkpoint viene raggiunto immediatamente dall'altro per non rallentare l'azione. I giocatori possono danneggiarsi a vicenda, ma il vero divertimento viene dalla collaborazione

Major Ruin è un Guerriero di roccia capace di raggomitolarsi in una palla dotata di aculei che può essere fatta rotolare liberamente alla maniera della morfo-sfera di *Metroid Prime*

città di *PGR3* o dell'orgia di zombi di *Dead Rising*. E questo grazie soprattutto ad un fattore: i colori. Sono dappertutto, fiorendo e colando da ogni singolo poro poligonale. Grazie alla loro ricchezza e densità, tracciano un arcobaleno sulle texture dark e decadenti di quasi tutti gli altri titoli d'azione per Xbox 360. La Stanza del Trono, un luogo centrale nel Regno Incantato di *Kameo*, pare venga utilizzata spesso da Microsoft quando si tratta di impressionare il suo pubblico: si tratta di una grossa sala circolare dal pavimento riflettente, con il trono posizionato al di sotto di un poderoso cono di luce che, partendo da una finestra, attraversa l'ambiente facendo brillare le particelle di polvere che a milioni danzano nell'aria.

Ma ciò che più importa è che *Kameo* è finalmente prossimo al traguardo. Per Andreas sono passati quasi sei anni dall'uscita dell'ultimo titolo su cui ha lavorato, *Donkey Kong 64*. Impossibile non chiedere cosa si provi a dedicare una parte così grossa della propria vita ad unico gioco. "Non posso parlare per il resto del team, ma stiamo arrivando al punto in cui la gente potrà ben presto comprare il gioco e, si spera, apprezzarlo proprio come faccio io, ed è bello arrivare finalmente a questa fase. L'avevamo quasi ultimato alla fine del 2004, quando ci hanno suggerito di spostare il progetto su una nuova piattaforma. La prima risposta è stata: 'Ma state scherzando?', ma dopo averci pensato un po', solo alcune ore, Phil, Mark ed io... Non è che ci voglia una scienza: basta guardare il mercato, guardare il 360 e il messaggio che Microsoft vuole trasmettere per allargare il mercato. Un gioco come *Kameo* si adatta perfettamente a quella filosofia".

Quanto erano complete le versioni di *Kameo* (vedi box 'Salto di piattaforma') che dovevano apparire sugli altri sistemi? Andreas: "Quando abbiamo presentato la versione GameCube all'E3, ci avevamo lavorato per quattro o cinque mesi. Nintendo voleva mostrare qualcosa e noi avevamo un progetto abbastanza avanzato all'epoca, quindi l'abbiamo presentato. Quando l'abbiamo portato su Xbox, abbiamo preso tutti gli elementi dalla versioni GameCube ed eliminato quelli che non funzionavano, quindi abbiamo fatto evolvere il gioco. Alla fine dell'anno scorso era completo circa all'80%".

Sono passati sei anni e due generazioni di hardware dalla genesi di *Kameo*. Quanto è stato difficile per il team (che nel frattempo dev'essere passato a sua volta per numerose modifiche e iterazioni) mantenere la prospettiva ideale? "Ci è servito a concentrarci di più, a dire il vero", rivela Andreas. "Mentre ci spostavamo da una piattaforma all'altra, limavamo vari elementi del gioco. Eliminavamo quelle cose che ci sembrava non funzionassero bene o che non potevano essere migliorate come altri comparti del gioco. Ci ha anche permesso di capire fino in fondo cosa volessimo raggiungere con questo gioco. È stato in sviluppo per un sacco di tempo, quindi la gente pensa che abbiamo lavorato sul gioco durante tutto quel tempo. In un certo senso è così, ma ogni passaggio di piattaforma significava ripartire effettivamente da zero: prendere tutti i contenuti da una macchina, convertirli perché funzionino sulla nuova e solo allora cominciare effettivamente a sviluppare il gioco".

Difficile quindi che Rare si dedichi alla produzione di un franchise annuale, giusto? "Bisogna chiedersi se nel nostro ruolo possiamo fare una cosa simile", commenta **Phil Tossell**, lead programmer di *Kameo*. "Siamo una first party e dovremmo innovare e produrre quei prodotti a cui gli altri publisher aspirerebbero". Andreas aggiunge una sorprendente rivelazione circa la politica lavorativa di Rare: "Con un titolo come *Kameo*, se si dovesse partire da zero, ci vorrebbero comunque tre anni per un buon team di sviluppo, data la sua enormità. Buttare fuori qualcosa come *Kameo* ogni anno non è possibile.

"Un'altra cosa da considerare è la dimensione dei team. Quelli che realizzano i franchise annuali attualmente sul mercato credo siano composti da 40, 50, forse 60 persone o più. Con *Kameo*, per la maggior parte dello sviluppo abbiamo probabilmente avuto un massimo di 16/20 persone fino all'inizio di quest'anno, quando siamo arrivati a circa 30 persone. Ed è sempre stato così". A proposito di team, cosa si prova a condividere l'atteso debutto di *Kameo* con il lancio di un altro progetto Rare, *Perfect Dark Zero*? "Mi dispiace per loro che debbano competere con noi", risponde Stevenson, glaciale. Per concludere, c'è qualcosa che il team di *Kameo* vorrebbe dire a tutti i fan disillusi da Rare nel corso degli ultimi anni? La risposta è diretta e onesta. "Tutto ciò che voglio è che la gente giudichi *Kameo* per quello che è, non per il suo luogo d'origine", dice Tossell. "Voglio che ci giochino e si divertano. Spero davvero che lo facciano".

Il trio di *Kameo*: il programmatore Phil Tossell, il grafico Mark Stevenson e il game designer George Andreas

DISTRUZIONE A SQUADRE

Riuscirà il nuovo *Quake*, per la prima volta sviluppato sul motore di un altro gioco, a restituire la leadership degli FPS a chi il genere l'ha inventato?

Id Software è un team di 25 persone, una società abituata a lavorare su un unico gioco alla volta e senza alcuna intenzione di cambiare linea produttiva. D'altro canto, in questo settore non sempre contano le dimensioni, visto che un team così piccolo ha lasciato impronte profonde nel terreno del videogioco contemporaneo. Eppure, dopo aver scritto le regole del genere degli FPS all'inizio degli anni '90, id si è ritrovata a dover combattere lenocemente nel suo stesso, ormai sovraffollato, dominio.

"Il mercato degli FPS è ovviamente esploso", conferma **Tim Willits**, uno dei proprietari nonché lead designer di id. "A livello di tecnologia John Carmack è ancora il leader, il punto di riferimento quando si parla di rendering, specialmente [illegible] e level map, e un tocco di cose odierne devono fare tutto quello con i propri motori. Ma siamo tutti in gara di realizzare giochi divertenti e di fare in modo che vendano [illegible] finché l'offerta non supera la domanda, [illegible] possiamo [illegible] tutti benefici. È [illegible] vedere le direzioni diverse in cui le [illegible] stanno [illegible] il genere. [illegible] sia nella fisica e [illegible] completamente nuovi

Negli ultimi anni id si è sforzata di rinsaldare la propria reputazione, recuperando i propri titoli di maggior successo e dotandoli di una maggiore sostanza tematica e artistica rispetto a quanto visto in passato: una fortezza composta da corridoi su un unico livello e popolata da cani nazisti a 256 colori si è trasformata nel sontuoso *Return to Castle Wolfenstein*, mentre le texture splatter che decoravano un'ambientazione marziana altamente realistica (almeno per l'epoca) sono state completamente reinterpretate nel terrorizzante *Doom 3*.

In questo contesto, diventa difficile inquadrare la prossima uscita di *Quake 4*. Né la serie, né i suoi creatori possono vantare quel rivoluzionario salto tecnologico che ha sempre contraddistinto ogni episodio del franchise: oltre a non potersi avvantaggiare delle caratteristiche di un nuovo motore, questa quarta iterazione impiega quell'engine di *Doom 3* che deve ancora dimostrare la propria diversità estetica. Come può quindi *Quake 4* imporre la propria identità nel panorama ludico odierno? Risponde **Todd Hollenshead**, presidente di id: "Penso che il fatto che [*Quake 4* e *Doom 3*] condividano la medesima tecnologia sia un vantaggio. Ritengo che *Doom 3* abbia ancora la migliore grafica disponibile su PC, anche a un anno dalla sua uscita. Credo che partendo da una base come quella, non ci sia bisogno di preoccuparsi troppo, e i due giochi sono comunque molto diversi. Il fatto che ci piaccia realizzare giochi atmosferici non significa che non possano differire nello stile: rispetto a *Doom 3*, *Quake* è molto più improntato all'azione".

Per quanto possa aver abusato delle proprie risorse, id rimane ancora sinonimo di sci-fi horror in ambito videoludico: se il gameplay dei suoi giochi ha costituto l'ossatura di qualsiasi FPS che abbia visto la luce fino ad oggi, il suo stile visivo racchiude tanto Cronenberg quanto i NIN, adolescenziale nella sua rabbia e brutale nel suo modo di corrompere la sacralità del corpo umano. Potrà sembrare ormai inflazionato (ed è innegabile che la serie, in un certo senso, sia ormai vittima del proprio successo ora che decine di FPS hanno adottato un look simile), ma sarebbe da pazzi sostenere che *Quake*, con quel suo logo gelido e affilato, non si faccia ancora notare sui sovraffollati scaffali dei negozi.

"Una delle cose che vogliamo ottenere con la serie di *Quake*", dichiara Willits, "è far sì che quando un cliente entra in un negozio e vede un titolo di *Quake*, sappia che si tratta di un prodotto di alta qualità". Malgrado le critiche sollevate dalla sua ripetitività e dalla prevedibilità con cui si verificano gli scontri con le sue mostruose creature, è innegabile che *Doom 3* vantasse una delle ambientazioni più intensamente atmosferiche mai viste in un videogioco. Fin dal principio (anzi, soprattutto al principio), *Doom 3* dipingeva un paesaggio incredibilmente inospitale, con corridoi claustrofobici grondanti olio e trasudanti terrore, un paesaggio in cui il giocatore non poteva fare a meno di provare un costante senso di disagio. Eppure non sono stati in pochi a criticare la scelta di adottare la tecnologia di quel gioco per *Quake 4*.

"Il motore di *Quake III* è stato uno di quelli col maggior numero di licenziatari", ribatte Willits, "e il motore di *Doom 3* è in grado di renderizzare una maggiore varietà di ambientazioni. Il fatto è che lo stile grafico di *Doom 3* e *Quake 4* sono abbastanza simili: non ci sono così tanti modi per realizzare una stazione spaziale. Se date un'occhiata a *Prey*, vedrete che, almeno in alcune aree, sono andati in una direzione diversa. Ma ogni volta che si vede un mondo bump mapped e stencil-shadowed, è impossibile non notare l'impronta di *Doom*, e più la tecnologia avanza lungo sentieri specifici, più quell'impronta diventa evidente. *Enemy Territory: Quake Wars* è un gioco che mostra come ci sia ancora molto spazio per far crescere quella tecnologia".

Le schermate di *Quake 4* sono più ingannevoli di quanto accada in altri casi. Il motore di *Doom III* si esprime al meglio in movimento piuttosto che in fotogrammi, con le sua ambientazioni stencil-shadowed che sembrano pulsare di vita propria

L'Harvester è un boss che appare sia nei primi livelli che in una fase più avanzata del gioco: il bastardo scaglia grappoli di missili che vanno fatti detonare in aria prima che ci si possa dedicare all'assalto di zampe e tronco. Un approccio frontale equivale al suicidio

"Ritengo che *Doom 3* abbia ancora la migliore grafica disponibile su PC"

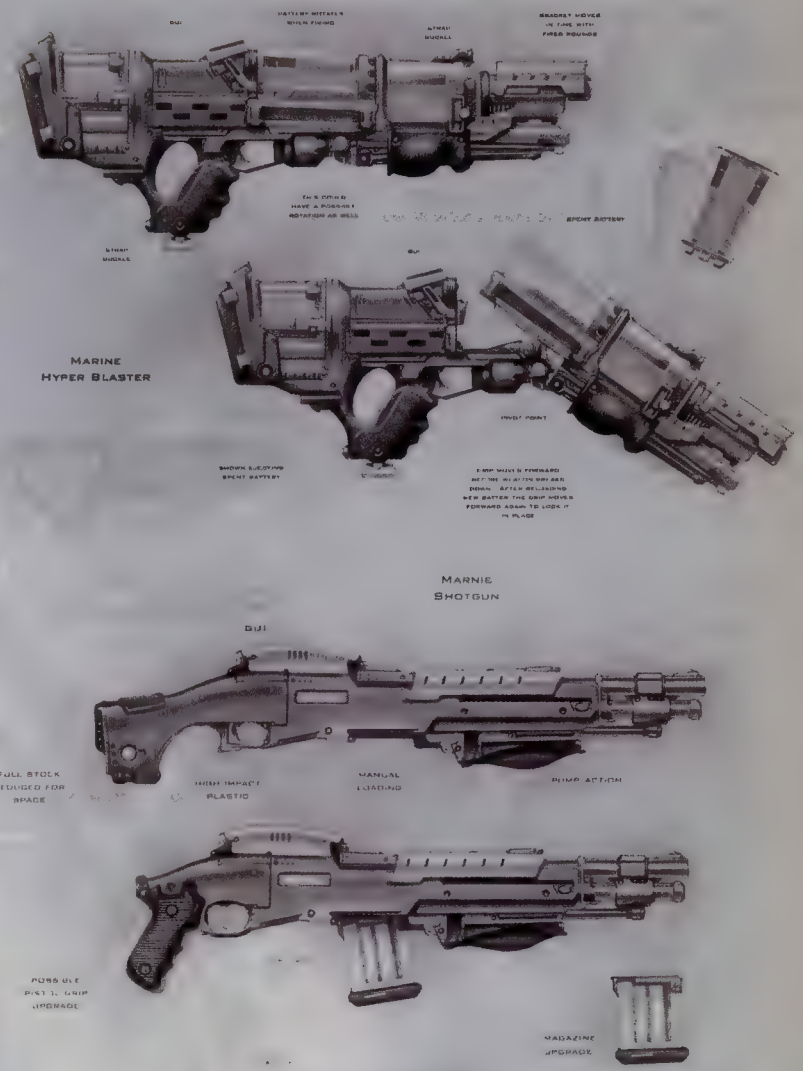
Una volta messe le mani su una build quasi completa di *Quake 4*, si scopre che, al di là dello stile horror biomeccanico che ha fatto la fortuna di id, è cambiato effettivamente molto. La distanza da *Doom 3* è evidente: *Quake 4* non cela i suoi nemici nell'ombra, ma li scaglia contro il giocatore, e lo fa in maniera imprevedibile piuttosto che metodica. Raven ha inoltre implementato nuove routine di IA per gli NPC alleati, condividendole con un esercito sempre più nutrito di Strogg.

Come in *Halo*, il gioco stabilisce un senso di cameratismo fra il giocatore e i suoi compagni digitali, denunciando al tempo stesso un buon bilanciamento degli eventi che ne scandiscono la progressione. I passaggi da una modalità di combattimento a un'altra, da un'arma acquisita

I teletrasportatori sono una delle caratteristiche riprese da id al fine di proporre le dinamiche multiplayer di *Quake III*: la velocità con cui è possibile scorrere fra le varie armi e la generale rapidità dell'azione si risolvono in deathmatch frenetici come pochi

Quakestock

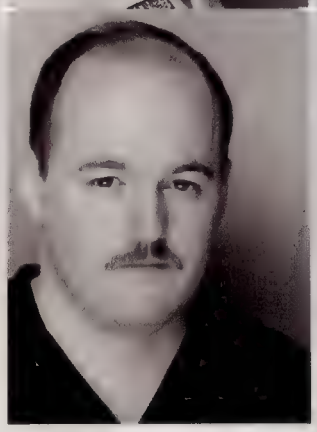
Descritto come 'la Woodstock dei videogiochi', l'annuale QuakeCon è cresciuto a dismisura, arruolando migliaia e migliaia di fraggatori da tutto il mondo, pronti a sobbarcarsi viaggi chilometrici e ad affrontare la torrida calura estiva del Texas per dimostrare la propria supremazia nel campo degli FPS e aggiudicarsi il discreto montepremi messo in palio grazie a sponsor come Intel, Activision e, ovviamente, id. Sebbene l'evento ospiti scontri su ogni sorta di giochi online, i veri protagonisti sono sempre i titoli di Carmack e soci. Il QuakeCon 2005 ha rappresentato per id un'occasione per rinvigorire la fede dei propri discepoli in *Quake*, mentre Nvidia ne ha approfittato per dimostrare la propria gamma di schede post-FX con presentazioni e concorsi.



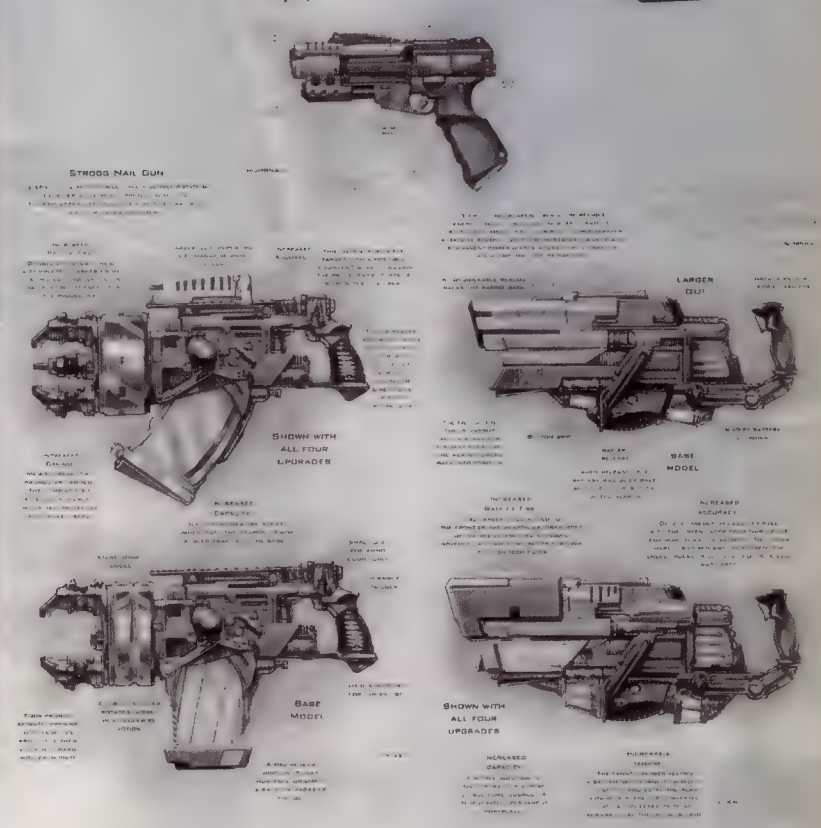
alla successiva, si incastrano come ingranaggi ben oliati nello sviluppo narrativo. Ma dove il titolo Bungie offre un mix di esplorazione e combattimento, *Quake* ribadisce il design lineare di *Doom 3*. Con ogni probabilità, i fan degli sparatutto d'impronta militare storceranno il naso, ma l'entusiasmo e la personalità della campagna singleplayer (a cui le foto non rendono francamente giustizia) sono una piacevole sorpresa.

I livelli giocabili presentati finora coprono solo la prima parte dell'arco temporale di *Quake 4*, ma gli sviluppatori texani non mostrano esitazioni nel presentare, sotto forma di video, scene della fase più avanzata della storia, con la cattura, la mutilazione e la successiva mutazione del protagonista, Matthew Kane. Una scelta in netta controtendenza con quanto accaduto con *Doom 3*, dove gran parte del materiale è rimasta segreta fino all'uscita del gioco. "Abbiamo discusso internamente per decidere se mostrare o meno il processo di 'Stroggificazione' [del protagonista]", spiega Willits, "ma oggigiorno, con la mole di informazioni che sommerge i consumatori e la grande quantità di giochi fra cui possono scegliere, abbiamo ritenuto che dovessero avere quelle informazioni necessarie per decidere se acquistare *Quake 4* o meno".

Questa trasformazione che promette di modificare il ruolo del giocatore durante l'invasione degli Strogg offre indubbiamente un'indicazione chiara su cosa succederà nelle fasi conclusive di *Quake 4*, ma non costituisce la novità più importante del gioco. Per individuare quest'ultima è necessario uscire dalla campagna singleplayer…



Il presidente di Id Todd Hollenshead (in alto) e il lead designer Tim Willits tengono sempre sott'occhio i giochi commissionati dalla loro società, anche se prodotti da sviluppatori 'fidati' come Raven



Sebbene tradizionale, il multiplayer di *Quake 4* sembra quanto di meglio ci si possa aspettare. In sostanza, non è altro che il multiplayer di *Quake III* mosso dalla tecnologia di *Doom 3*, con tutte le accezioni positive che un simile incrocio lascia intendere. Il quarto episodio della serie include alcuni dei più barbari arsenali mai proposti in una competizione online, con armi di metallo pesante capaci di esplodere raffiche di granate a frammentazione. Le railgun distendono raggi inceneritori verso l'obiettivo, devastandolo con alternative eruzioni energetiche, mentre i jump pad proiettano i giocatori avanti e indietro mentre fanno piovere razzi sulle battaglie a base di strafe laterali in corso sotto di loro.

I giochi per PC si evolvono costantemente, abbattendo una frontiera tecnologica dopo l'altra e ricorrendo ad ogni stratagemma visivo per stupire. È quindi ironico che sia proprio id, da sempre all'avanguardia quando si parla di tecnologia, a ricordare che la ricerca del progresso ha spesso portato all'abbandono di esperienze ancora meritevoli di attenzione. Il multiplayer di *Quake 4* non innova, ma ritorna al passato. Mentre *Unreal Tournament* ha setacciato ogni angolo del panorama degli FPS in cerca di nuove idee, il suo precursore vuole dimostrare quale sia effettivamente la via migliore per innovare: non farlo.

"Per i deathmatch uno-contro-uno", dice Willits, "*Quake III* rimane il meglio, e noi volevamo rispolverarlo grazie al nuovo motore. Abbiamo aggiunto un'opzione Team Arena e altre cose, ma cambiando troppo certe regole si rischia di allontanare la gente. Magari sulla carta sembrano idee buone, ma quando si iniziano a inserire modalità di giochi folli si scopre che la gente gioca solo a quelle che conosce".

"Per quanto riguarda gli scontri fra team o il sistema di classi", prosegue Hollenshead, "siamo andati in quella direzione con *Wolfenstein: Enemy Territory* e adesso con *Quake Wars*, ma c'è ancora spazio per una esperienza multiplayer semplice e basata sull'abilità. Ciò che volevamo fare con la tecnologia di *Doom 3* era eliminare un sacco di cose non essenziali e porre un semplice interrogativo: chi è il miglior giocatore? Ecco perché abbiamo esaminato la filosofia di design di *Quake III*: per capire come mai continui ad essere così popolare fra i giocatori a sette anni dal suo primo test pubblico".

Pur essendo ormai vecchio di un anno, il motore di *Doom 3* non lesina certo effetti pirotecnici, di fumo e particellari. In verità, sono pochi i PC casalinghi che fino ad oggi hanno saputo soddisfarne i requisiti tecnici

Sia nel Deathmatch che in modalità Capture the Flag, il bilanciamento di *Quake 4* sembra eccezionale, come da tradizione della serie. Ogni arma raccolta dal terreno sussurra immediatamente il suo potenziale. Non ci sono strumenti offensivi così devastanti da spazzare via ingiustamente ogni concorrente, e la possibilità che un giocatore possa dominare il match solo grazie al proprio arsenale appare remota. La ricompensa ultima è la possibilità di mettersi in mostra, vuoi centrando fortunosamente un bersaglio con la railgun, vuoi agganciandolo con il lancia razzi, vuoi brandendo una modesta pistola mossi da puro istinto di auto-conservazione. *Quake* è, in fondo, il creatore del deathmatch moderno, e con questo episodio vuole sottolineare la sua supremazia.

> "*Quake III* utilizzava una fisica 'finta', mentre il motore di *Doom 3* è più realistico"

Impossibile non chiedersi come sia possibile tutto questo, come un motore pensato per garantire un'atmosfera dark, fatta di ombre inquietanti ed effetti speciali imponenti, possa sostenere un ritmo accelerato. "Abbiamo dovuto esaminare il motore e il codice per il gioco in rete", spiega Willits. "La grande differenza fra *Quake III* e *Doom 3* è la quantità di informazioni inviate sulla rete. Tutto dev'essere dinamico, dalla fisica alla luce ai personaggi, quindi c'è molta più roba da infilare nella banda. Raven ha riscritto il network code e velocizzato il tutto in modo da poter avere più client, ma la differenza più grossa è questa: *Quake III* utilizzava una fisica 'finta', mentre il motore di *Doom 3* è più realistico. Quindi ci sono ancora delle sottigliezze che fanno funzionare i due giochi in maniera diversa, ma la maggior parte della gente avrà comunque un feeling familiare nel giocarli.

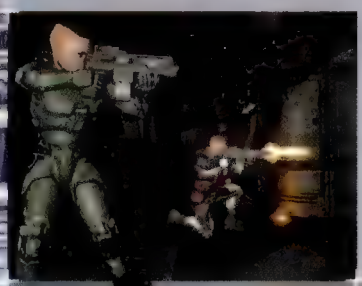
"Raven", prosegue, "ha sempre lavorato a stretto contatto con noi nella realizzazione di tutti i suoi progetti perché è sempre stata la licenziataria principale della nostra tecnologia. Ma con questo gioco abbiamo lavorato più strettamente che mai, dalla storia iniziale fino al lavoro concettuale sui personaggi e al design di tutti i livelli. Vado da loro due volte al mese. Raven porta in dote un bagaglio d'esperienza che il nostro team in id non ha. Per esempio, la prima volta che si sono cimentati con la IA di una squadra è stata con *Elite Force*, poi hanno fatto dei progressi con la IA nemica lavorando al primo *Soldier of Fortune*. Sono un team a cinque stelle che merita un sacco di rispetto per ciò che ha fatto con questo titolo".

Le parole di Willits portano a considerare un aspetto della battaglia che ancora non si è visto. *Quake 4* rappresenta infatti il tentativo più deciso della softco texana di offrire un'esperienza comparabile tanto agli utenti PC quanto a quelli console, e con Xbox 360 i mezzi per riuscire nell'impresa sembrano a portata di mano. Alcuni sviluppatori hanno però espresso pubblicamente le proprie perplessità circa l'hardware Microsoft: come se la sono cavati in id?

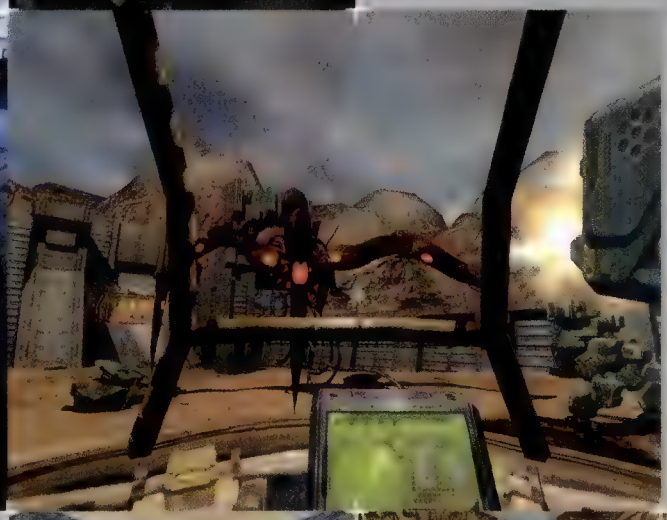
"Il bello di lavorare in id e di avere John Carmack nel proprio team", rivela Willits, "è che John e il suo gruppo di programmatori hanno una filosofia precisa su come scrivere il codice.

Il ritorno degli Stogg

Pur essendo una serie in cui la storia di un episodio difficilmente influenza quella dei successivi, il background di *Quake 4* si poggia sulla seconda iterazione del franchise. Gli Strogg, una stirpe di malefici cyborg desiderosi di assimilare qualunque specie incroci il proprio cammino, cominciarono ad invadere la Terra all'inizio di *Quake II*, sfruttando dei buchi interstellari per proiettarsi sulla soglia del pianeta e dare via allo sterminio della razza umana. Un team incaricato di estirpare il male alla radice fu inviato alla volta di Stroggos, ma un atterraggio infelice caricò sulle spalle di un solo marine l'onere di distruggere sia le difese del pianeta che il Makron, mente collettiva degli Strogg. In *Quake 4*, una seconda ondata di soldati viene inviata su Stroggos per finire il lavoro.



Come prevedibile, al mech è dedicato un intero livello che miscela dinamiche on-rail con la libertà di manovra dell'FPS, offrendo al giocatore armi più pesanti di quelle che normalmente userebbe in un conflitto a fuoco



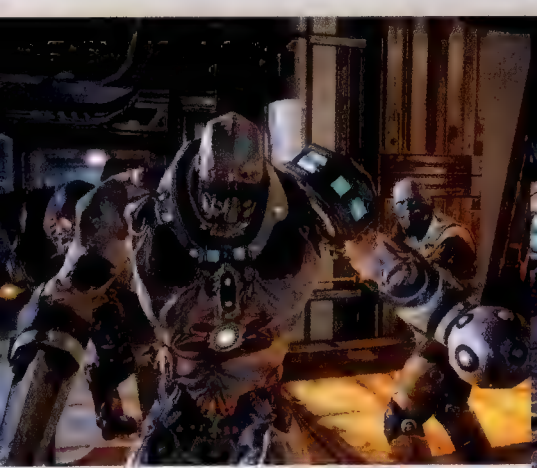
I livelli più avanzati offrono veicoli rapidi come gli hovertank, anche se in questa fase dello sviluppo non sembrano generare quel senso di fuga dall'azione appiedata invece presente in *Half-Life 2* o *Halo*

Microsoft tiene in considerazione i fantastici programmatori che abbiamo qui e realizza dei sistemi che li supportino, quindi per noi passare dagli alpha kit di 360 ai beta kit è stato abbastanza semplice. Il vero problema è stato che ci hanno dato i beta kit quando eravamo già molto avanti nello sviluppo, e ancora oggi non abbiamo un hardware definitivo: fra un mese o due cambierà la CPU e arriveranno continuamente nuovi kit di sviluppo. So che Microsoft vuole lanciare il sistema il prima possibile e noi, ovviamente, vogliamo lanciare il gioco appena possiamo, ma questo ostacolo hardware è un grosso problema. Comunque la transizione [da alpha a beta] è stata indolore".

Non c'è la possibilità che *Quake* finisca soffocato dalla nutrita lista di titoli di lancio di Microsoft? "Posso immaginare una serie di ragioni per cui sia vantaggioso averlo come titolo di lancio e altrettante per cui sia vantaggioso lanciarlo dopo", sottolinea Hollenshead, "ma quando mi parlate di un titolo di lancio, devo capire esattamente cosa intendete dire. Non voglio passare per furbone, ma cosa significa esattamente titolo di lancio? Significa che deve uscire esattamente nello stesso giorno in cui esce il sistema? Significa che deve uscire nello stesso periodo natalizio?". Prosegue Willits: "Microsoft considera un gioco come un titolo di lancio quando esce in una determinata finestra temporale e in questo caso la finestra è piuttosto larga".

"Il nostro obiettivo principale è di avere lo stesso gameplay su entrambi i formati", continua Hollenshead. "Con *Doom 3* su PC e Xbox abbiamo lavorato sui due sistemi fino a quando i giochi non erano davvero completi, ovvero solo quando avevamo acquisito l'esperienza necessaria. Il risultato è stato che la gente ha dovuto aspettare un po' più a lungo fra una versione e l'altra, più a lungo di quanto avremmo voluto. Ma alla fine, secondo noi, non sono le date di lancio a determinare l'esperienza: è l'esperienza che deve imporre le date di lancio".

Anche per i detrattori del suo motore e del suo stile di gioco, l'uscita di *Quake 4* rimane un'occasione da segnare col pennarello rosso sul proprio calendario. Con la sua storia semplice ma brutale, ispirata in maniera evidente da classici cinematografici come 'Starship Troopers' e 'Alien', riuscirà *Quake 4* a garantire un'esperienza sufficientemente memorabile da far dimenticare la ripetitività di *Doom 3*? Con quanto successo riuscirà la versione 360 a ribadire la frenesia del multiplayer su stick analogici, grilletti e tasti frontali? Riuscirà il gioco a farsi largo fra la pletora di titoli di lancio per la nuova console Microsoft e in un genere in cui l'affollamento è quasi imbarazzante? In definitiva, riuscirà *Quake 4* ad avere la meglio sui nemici e a (ri)portare id sul gradino più alto del podio?



All'intensificarsi delle ondate di Strogg, *Quake 4* aumenta la tipologia delle unità che le compongono. Resta da vedere se a questo arricchimento corrisponderà l'esigenza di variare la tattica di gioco

FUORI DALLA NEBBIA

QUATTRO CHIACCHIERE CON RAND MILLER SUL FENOMENO, LE INCOMPRENSIONI E LA MAGIA DELLA SERIE MYST

Neanche **Rand Miller** riesce a spiegarsi fino in fondo le ragioni per cui l'avventura surreale creata insieme a suo fratello Robyn abbia avuto così tanto successo. Eppure nel 1993 *Myst* esplose, catapultando agli onori delle cronache Cyan, lo studio di Miller con sede a Washington, e gettando le basi per un seguito graficamente ancora più impressionante, *Riven*. Dopo l'uscita di quest'ultimo nel 1997, Robyn avrebbe abbandonato Cyan e Cyan avrebbe abbandonato *Myst*, lasciando il franchise nelle mani di sviluppatori esterni (responsabili di due seguiti), e concentrandosi per sei anni sullo sviluppo di *Uru*, un'avventura multiplayer di massa creata intorno all'immaginario di *Myst*. Alla fine avrebbe visto la luce solo la componente singleplayer di *Uru*, dato che problemi economici e pratici concernenti gli abbonamenti determinarono la cancellazione degli elementi online. Ora Cyan è ritornata su *Myst* per il suo capitolo conclusivo, *End of Ages*. **Videogiochi** parla con Miller circa le storie dietro le sue storie.

È un processo difficile quello di creare mondi di gioco che siano anche veri e propri puzzle?
È un processo iterativo, perché ci sono un sacco di cose che vi sono collegate e che a loro volta sono collegate fra loro. Hai la storia, lo spazio e tutti i puzzle che si evolvono costantemente: è un genere di processo creativo molto fluido. È quasi simile all'architettura... il che sembra bizzarro perché è un qualcosa che non appare certo fluido, ma forse è il modo migliore per descriverlo: è molto simile all'architettura. Per me è un'esperienza davvero gratificante perché mi piacciono tutti quegli aspetti: i puzzle, inventare situazioni visivamente interessanti, la storia... È fantastico, ma anche molto stancante. Devo averlo già detto in passato, ma è tutta una questione di scartare il 99% delle proprie idee, tenere quelle buone e costruire su queste.

La percentuale di idee scartate è sempre così alta o è possibile accettare dei compromessi e ampliare la gamma di soluzioni adottabili?

> "È TUTTA QUESTIONE DI SCARTARE IL 99% DELLE PROPRIE IDEE, TENERE QUELLE BUONE E COSTRUIRE TUTTO DA LÌ. È DA QUELL'1 PER CENTO CHE SI OTTIENE QUALCOSA DI VALIDO"

Come ci si sente ad essere coinvolti nuovamente in *Myst* proprio con il suo capitolo finale?
I primi episodi rappresentano la mia esperienza preferita, perché avere solo un gruppo di ragazzi in un garage è qualcosa di magico. Adesso abbiamo una società con gente incredibilmente talentuosa, e con questo potenziale è possibile portare a termine un sacco di cose, ma ricordo quel gruppetto iniziale con affetto. Con *Myst V* ci sono emozioni contrastanti: abbiamo dedicato tantissimo tempo ed energia a *Uru*, e abbiamo dovuto superare un numero incredibile di ostacoli. Tornare a realizzare un capitolo di *Myst* ha rappresentato quindi un netto cambiamento, anche perché è il *Myst* con il minor tempo di sviluppo di sempre, e questo dopo che due società esterne hanno fatto un ottimo lavoro con la serie. L'inizio è stato duro, ma mi è piaciuto poterci mettere ancora le mani sopra. Sarò sincero: a volte penso di essere diventato troppo vecchio per questo lavoro. Ci vuole gente più giovane e con più energia, e noi stiamo cercando di far emergere queste persone all'interno del nostro studio per quando ce ne sarà davvero bisogno.

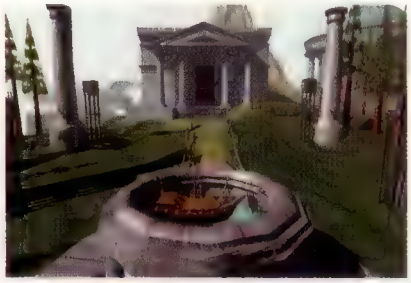
No, no, teniamo sempre l'1 per cento. Cavolo, è impossibile far funzionare tutto. E anche con quell'1 per cento bisogna ancora limare gli angoli, in modo da ottenere finalmente qualcosa di valido. Il restante 99% viene scartato velocemente ('Questo va bene? No. E questo? No. E quest'altro invece?'), quindi non è che si debba disegnare tutto prima. Ma quell'1 per cento che convince tutte le persone sedute intorno a un tavolo va cesellato per ottenere, si spera, un vero diamante.

Myst V è stato il titolo più duro per noi a causa del poco tempo a disposizione: scartare idee, modellare quelle buone e realizzare il tutto in poco più di un anno richiede un sacco di lavoro. È bizzarro vedere quali ostacoli si sono presentati lavorando sul 3D in tempo reale: volevo che la gente fosse in grado di giocare con un mouse e un solo tasto, quindi ci siamo detti: 'Nessun problema, inseriremo la classica interfaccia clicca-e-sposta'. Ma è stato un incubo. Non so ancora se ci abbiamo preso, ma quanto meno siamo arrivati al punto in cui anche mia madre può giocarci, e il fatto che mia madre possa giocare ad un titolo 3D in tempo reale è piuttosto unico al giorno d'oggi. C'è ancora parecchio spazio per innovare in questo senso, ma mi piace già il fatto che sia semplice e completo.

Durante lo sviluppo di *Riven*, le lamentele da parte dei giocatori di *Myst* riguardavano sia l'eccessiva facilità che, ironicamente, l'eccessiva difficoltà del gioco. Come siete riusciti a soddisfare entrambi i gruppi di giocatori?
Credo che nel corso degli anni ci siamo resi conto di essere riusciti ad ottenere con *Myst* un bilanciamento capace di soddisfare due gruppi di persone: quelli che amavano gli enigmi e quelli che adoravano esplorare. I primi hanno trovato il gioco troppo facile, i secondi troppo difficile. Quindi la questione era decidere per quale gruppo sviluppare i sequel, e credo che ci siamo indirizzati verso gli amanti dei puzzle. Non sono sicuro sia stata la decisione più giusta: forse il gruppo di utenti più grande era quello che amava esplorare, quello per cui i puzzle erano solo una fastidiosa incombenza. Detto questo, abbiamo comunque un'eredità importante che non possiamo buttare via, quindi abbiamo cercato anche di non esagerare con la difficoltà. In passato, persino alcuni dei giocatori amanti degli in enigmi hanno detto: 'Ormai bisogna affidarsi alle guide'. Il che è semplicemente ridicolo.

Vengono in mente alcuni enigmi di *Riven*, che non duravano per una sola ambientazione, ma si sviluppavano per tutta l'avventura.
[Puntandosi due dita alla tempia]. Già, l'errore più grande che abbiamo fatto con *Riven*... Esaminiamo sempre ciò che abbiamo fatto di giusto e di sbagliato, e cerchiamo sempre di sperimentare, anche con quest'ultimo episodio: se non piace alla gente, voglio sapere cosa non gli è piaciuto esattamente. Con *Riven*, in particolare, credo che avere dei puzzle la cui esistenza non fosse limitata ad una singola isola sia stato un errore. Anche quando ci stavamo lavorando, non ci convinceva completamente, e credo di aver capito che la gente ha bisogno di un inizio e una fine così da capire di aver completato l'universo in cui si trova. Con *Myst* ce la siamo cavata: ogni Era era indipendente. Un'altra cosa infelice è stata credere che le isole di *Riven* potessero essere gratificanti come le Ere di *Myst*, ma non è così. Sebbene si tratti di una dettaglio e malgrado quelle isole fossero comunque uniche, non siamo riusciti a capire il potenziale dei collegamenti fra le varie Ere, dello spostarsi da un mondo all'altro e di come questo influenzasse le persone a livello psicologico.

NARRATIVA INTERATTIVA



La narrazione è sempre stata alla base di *Myst*, come risultava chiaro già dalla struttura lineare creata con HyperCard per il primo episodio e dall'introduzione stessa, in cui il giocatore scopriva un libro (chiamato appunto 'Myst') i cui capitoli contenevano ognuno un mondo (o meglio, un'Era) diverso. Disseminati per la Myst Island v'erano indizi sulle sorti dell'estinta civiltà che aveva creato questo genere di scrittura, i D'ni, e su quel gruppo di discepoli, esploratori e tiranni che ne avevano perpetrato la tradizione. Le diatribe familiari (peccati d'orgoglio e presunzione che, per quanto piccoli, potevano portare alla distruzione del mondo) la facevano da protagonista anche sullo sfondo dell'arcipelago di *Riven*, in tutta la sua desolante bellezza. Mentre il comparto grafico diventava vieppiù dettagliato col procedere della serie (dalle schermate statiche si è passati a visuali panoramiche, poi animate e infine renderizzate in 3D in tempo reale), la narrazione rimaneva semplice e diretta: scritta, parlata o scolpita nella struttura di una sequenza di Ere. Le storie erano contrassegnate da una malinconia di fondo che rende ancora più difficile spiegare il successo mainstream del gioco, popolato da personaggi persi nelle loro ossessioni e mondi favolosi destinati a sbiadire col tempo: uno scenario che fa del giocatore turista e narratore al tempo stesso, ma sempre protagonista. Anche se viene apostrofato come 'amico' o 'straniero', il giocatore è il deus ex machina di tutte le storie di *Myst*, storie che aspettano solo di raccontarsi dentro di lui.

Durante un recente press tour europeo, Miller ha avuto l'occasione di visitare la scuola elementare di Somerset, dove l'insegnante Tim Rylands ha utilizzato vari episodi di *Myst* per stimolare la scrittura creativa dei propri studenti, recuperando quasi 1.000 parole dall'immaginario della serie

Quindi il successo di *Myst* presso il pubblico di massa è stato in buona parte casuale?
In parte è stato fortunoso: eravamo nel posto giusto al momento giusto, quando l'industria del CD-ROM era in cerca di qualcosa a cui attaccarsi. Ricordo di aver avuto delle riunioni con Robyn in cui parlavano del bilanciamento del gameplay, ma non credo saremmo riusciti a bilanciarlo così bene come abbiamo fatto senza una buona dose di fortuna. Ma non è accaduto tutto per caso... Dico spesso che molte cose ci sono accadute per semplice fortuna, ma di recente ho rispolverato ed esaminato i documenti di game design originali e un sacco di cose erano state studiate a tavolino. Decidemmo che avremmo fatto sì che piacesse a un ampio gruppo di persone, che avremmo eliminato la morte così che la gente non avesse dovuto ricominciare tutto daccapo, che avremmo integrato i puzzle nell'ambiente di gioco in maniera migliore... Tutte cose che la gente apprezzava. Nel corso degli anni mi sono dimenticato di tutto questo e penso spesso che abbiamo avuto solo fortuna, ma erano cose che volevamo fare a livello istintivo.

Con *Myst* avete anche dimostrato che un titolo fantasy può sfondare nel mercato di massa. Era questo uno degli obiettivi del design?
Credo abbia giovato il fatto che si trattasse di un *nuovo* fantasy, non dei soliti vecchi mondi fantasy che erano stati usati con successo già un sacco di volte. Era un fantasy difficile da etichettare e che catturava il giocatore. Il segreto, secondo me, è racchiuso nel chiedersi sempre cosa ci sia dietro l'angolo. La potenza di *Myst* e la sua abilità di attirare le persone derivavano dal fatto che chiunque poteva sedersi e continuare a cliccare per vedere cosa c'era dietro quell'angolo, almeno fino a quando non incontravano un enigma. Tutto quello che facevamo ti spingeva a chiederti cosa ci fosse dopo, e in questo si incastrava l'elemento fantasy: era intrigante e tirava dentro il giocatore.

In *Myst* l'elemento linguistico era preponderante, legato a parole, libri e al linguaggio stesso.
La storia del linguaggio ha costituito un problema tremendo: sarebbe stato molto più facile buttare lì delle parole inventate oppure basarlo sul semplice inglese e invertire le lettere di ogni parola. Ma grazie al cielo abbiamo parole chiave legate all'intera storia della civiltà D'ni e a come questa si interfaccia con la storia umana. Se ci serve una parola nuova, possiamo tornare indietro e dire: 'Ok, è una specie di mix fra questo e questo'. E funziona. È proprio come si stesse costruendo qualcosa di reale. Forse funziona perché siamo così pazzi da continuare a pensare che questo mondo sia reale, il che è davvero divertente.

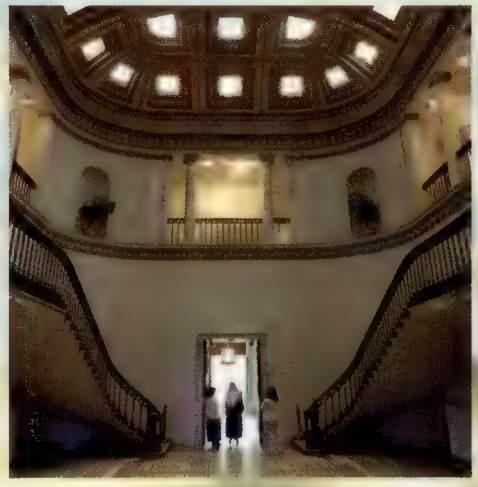
Il fatto di far parte di una specie di grande famiglia piuttosto che di un team di sviluppo tradizionale ha forse giocato un ruolo nella creazione della storia principale di *Myst*, incentrata su una famiglia cosmica disfunzionale?
[Ride] La gente mi ha detto spesso: 'Amico, devi avere avuto una famiglia disfunzionale, perché ne hai ritratta una in maniera eccellente'. Ho sempre pensato che la mia famiglia fosse alquanto funzionale, ma forse avere quella base ci ha permesso di vedere meglio il contrasto. In parte va detto che un ambiente disfunzionale è più divertente di uno funzionale. Ti fornisce dei mostri che non sono mostri, gente che ha dei problemi ed è 'cattiva' per un motivo ben preciso, e ti permette di provare empatia e compassione per loro. Ma non ci sono mostri. Nella vita reale ci sono persone terribili che hanno fatto cose terribili, e verso cui bisogna cercare di provare emozioni bilanciate. Tutto quello che riusciamo a fare per far aderire il gioco alla vita reale lo rende più solido.

In che modo il successo culturale della serie *Myst* (che ha attirato l'attenzione della stampa mainstream, che vanta seguaci al di là della comunità di videogiocatori abituali e che viene addirittura usata a fini educativi) l'ha influenzata come creatore di videogiochi?
L'impatto che ha avuto è stato fantastico. La cosa più soddisfacente è vederci giocare i bambini e immaginare che alcuni di loro possano essere invogliati a fare qualcosa di meglio. Continuo a pensare a com'eravamo noi da ragazzi, quando leggevamo Lewis o Tolkien o guardavamo 'Guerre Stellari', a come ci sono entrati dentro e ci hanno spinto ad inseguire quei risultati. Forse non avremo un impatto simile, non lo so per certo, ma voglio davvero vedere qualcosa del genere. Spero di essere ancora vivo quando qualcuno dirà: 'Mi sono ispirato a *Myst* e ho creato questo'. Sarebbe incredibile.

"ERAVAMO NEL POSTO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO, QUANDO L'INDUSTRIA DEL CD-ROM ERA IN CERCA DI QUALCOSA A CUI ATTACCARSI"

All'epoca, molti appassionati 'non giocatori' amavano perdersi nell'universo di *Riven* per giorni interi, e poi documentare le loro scoperte con la precisione di uno scavo archeologico.
È fantastico. Già, per la gente che si è fatta coinvolgere da *Riven*, quel titolo è stato il massimo. C'erano così tanti dettagli in quel gioco: era quel genere di dettaglio che probabilmente non avremo mai più il lusso di offrire, perché tutti i soldi che avevamo fatto con *Myst* erano andati a finire direttamente in quel progetto. E questo è stato incredibile. Anche se abbiamo fatto un paio di errori con *Riven*, la ricchezza che aspetta il giocatore dietro ad ogni angolo è incredibile. Vorrei solo che *Riven* non fosse stato così difficile, perché persino dei fanatici di *Myst* ci hanno detto: 'Ma dai, non posso ricordarmi tutta quella roba'. Gli enigmi finali che coinvolgevano così tante cose, con tutte le pietre e i colori da mettere insieme... Era necessario fare uno sforzo mentale notevole. In quegli enigmi ci sono alcuni elementi che adoro, ma erano semplicemente troppo difficili.

Per contro, il trattamento riservato a *Myst* sulla stampa specializzata è stato tutt'altro che benevolo. Il primo episodio è stato eti-



chettato semplicemente come uno 'screensaver interattivo', senza alcun accenno alla sua profondità. Non è stato demoralizzante?
Sono i giocatori ad avere reso *Myst* quello che è: sono stati i primi a comprarlo e a far partire il passaparola. Credo che le vendite di *Myst* siano state elevate per così tanto tempo da indurre la stampa specializzata, abituata alle ultime tecnologie, a chiedersi: 'Ma come fa a vendere ancora questo gioco?'. Poi è uscito *Riven*, che usava la stessa tecnologia di *Myst*, e questo credo abbia causato parte del feedback negativo. E a ragione: forse non stavamo spingendo la tecnologia come il resto dell'industria, ma il nostro obiettivo era di usare la tecnologia per creare un mondo piuttosto che per presentarlo. Sarebbe stato interessare creare *Riven* in 3D in tempo reale, ma sarebbe stato terribile, perché quel gioco doveva essere fatto come è sempre stato fatto. Volevamo che quelle immagini fossero indistinguibili da fotografie, volevamo che il giocatore pensasse di vedere fotografie di posti reali. Se si riesamina *Myst*, esteticamente è imperfetto, ma con *Riven* ce l'abbiamo fatta.

Sarebbe comunque dura lamentarsi della stampa specializzata. Penso che con l'ultimo *Myst* sarà desiderosa di darci ancora una chance. Inoltre, roba come *Half-Life 2* mi interessa molto: mi è piaciuta un sacco la prima zona in cui non c'è nessuno che mi spara, io non sparo a nessuno e vado in giro assaporandone il mondo, anche se il gioco dopo diventa uno sparatutto. Ed è intrigante avere quella sensazione... una sensazione un po' alla *Myst*, anche se nessuno della stampa specializzata direbbe mai una cosa del genere! L'intero genere delle avventure (ed è un peccato che venga definito 'il genere delle avventure') credo possa espandersi maggiormente in quella direzione. Mi piacerebbe vedere un gioco come *Half-Life 2* con una storia molto ricca e ambientazioni fantastiche, e che non debba dipendere dal *sistema* di gioco per risultare divertente.

È interessante notare che due dei più grandi successi mainstream degli ultimi anni, vale a dire *Myst* e *The Sims*, non siano riusciti a ripetersi una volta trasportati online.
Una parte di me ritiene che a *Uru* non sia stata data nemmeno una possibilità: avevamo un buon numero di persone che si erano registrate per la beta ed era un progetto a basso rischio dal punto di vista del publisher perché ci eravamo sobbarcati la maggior parte del lavoro e dello sviluppo. Altri sei mesi sarebbero stati ottimali per *Uru*, ma non potevamo permetterceli. Ancora oggi non credo di aver commesso alcun errore con quel progetto.

Sfortunatamente, se qualcuno vuole proseguire in quella direzione dovrà spendere molto più di noi, perché dovrà ripartire letteralmente da zero. Noi avevamo l'universo perfetto in cui ambientarlo e dovevamo 'solo' inventare nuove Ere, nuove zone da esplorare. Si adattava bene. Forse avrebbe fatto la fine di *The Sims*, ma sarebbe stato meglio per tutti se avessimo avuto una risposta definitiva in merito, anziché dedicare un sacco di soldi e tempo al progetto e rimanere senza risposta.

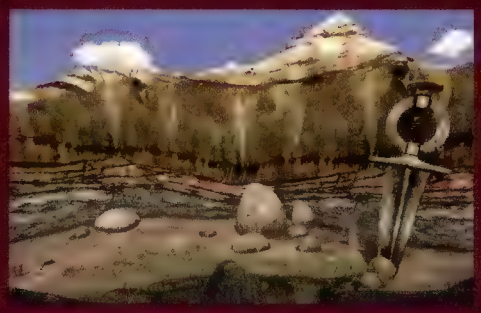
Cosa vi aspetta dopo l'ultimo episodio di *Myst*?
Be', ripartire da zero è interessante. Abbiamo diverse idee: la prima che abbiamo sviluppato, Latus, è davvero nuova, un nuovo genere di intrattenimento interattivo, ma non sono sicuro che vedrà mai la luce. È un progetto molto rischioso pur non essendo molto grande: ma è impossibile prevedere quante copie venderà e questo non piace ai publisher. Speravamo che la gente si ricordasse di ciò che avevamo fatto con *Myst* e ci desse maggiore fiducia, ma a causa degli attuali costi di sviluppo, il processo produttivo non è quello di una volta. Quando abbiamo presentato *Myst* ai publisher, ricordo che eravamo seduti in una stanza e un tizio diceva: 'Questo è un buon gioco, dovremmo prenderlo', e l'altro rispondeva 'Ok'. Adesso invece è: 'Questo è un buon gioco...

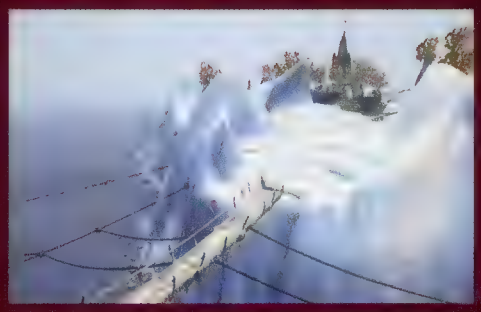
'...chiediamo al marketing cosa ne pensa'.
[Ride] Già, tanto vale ucciderlo subito. Dal punto di vista dello sviluppo è dura perché noi stiamo cercando di innovare, ma se io lavorassi nel marketing e voi mi veniste da me per propormi qualcosa che non è mai stato venduto prima, non vi darei certo carta bianca. È semplicemente la situazione attuale: vorrei che ci fosse un sistema migliore.

In ogni caso, quello è il nostro progetto rischioso, ma abbiamo anche un'altra idea molto più sicura. Dovrebbe vendere un sacco di copie e dovrebbe vendere alle persone che comprano giochi oggi. Potete etichettarlo come un action adventure, ma col tocco di Cyan. Entrambi i progetti sono visti con entusiasmo all'interno del team, quindi sta tutto ai publisher adesso. Se ne scelgono uno, lo faremo, e se non ne scelgono nessuno, mi farò una vacanza molto lunga [ride].

"SONO MOLTO INTERESSATO A PROGETTI COME *HALF-LIFE 2*: MI È PIACIUTA UN SACCO LA PRIMA ZONA IN CUI NON C'È NESSUNO CHE MI SPARA"

Se ne avesse la possibilità, su quale dei due progetti le piacerebbe lavorare?
Aaah. È difficile... Hmmm. Mi piacerebbe fare entrambi e credo siano così diversi che potremmo mettere insieme due team di sviluppo e il tutto funzionerebbe egregiamente. Il secondo potrebbe coprire i rischi del primo: ci sono un sacco di colpi di scena interessanti, e storie, e cose divertenti. E la gente non capirebbe nemmeno che è opera degli autori di *Myst*. Ma Latus... mi piacerebbe davvero provarci, proseguire nello sviluppo. Ha qualcosa che lo potrebbe trasformare in intrattenimento interattivo per il mercato di massa, e quella sensazione mi fa impazzire. Molto ha a che vedere con la storia, è ancora incentrato sulla narrazione. Le storie sono il metodo con cui la gente è abituata a divertirsi: è ciò a cui reagisce, ciò che ama, e più riesci a inserirne nel tuo prodotto, maggiori sono le chance che possa sfondare presso il grande pubblico. Vedremo. Se nessuno crederà nel gioco, a un certo punto riveleremo semplicemente ciò che stiamo facendo, così che qualcun altro possa almeno provarci.



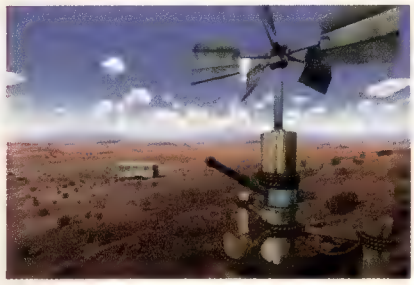


In *End of Ages*, l'esplorazione passa per un sistema di controllo basato sull'uso combinato di mouse e tastiera: un product manager ha provato a selezionare un (inesistente) lancia razzi

INSIEME NELLA NEBBIA

Il lancio di *Uru* nel 2003 spingeva l'universo di Cyan in una direzione completamente diversa da quanto visto in *Myst*. Caratterizzato da un'ambientazione contemporanea, il titolo vedeva i giocatori calamitati alla 'Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo' verso un deserto del New Mexico, dove un crepaccio conduceva alla città sotterranea dei D'ni. I giocatori sono sempre invitati ad essere se stessi, ma questa volta come avatar customizzabili in terza persona piuttosto che anonimi osservatori. Se l'opzione single-player permetteva di fare luce su alcuni dei misteri della serie, il vero cuore del gioco doveva pulsare nella modalità multiplayer, dove gruppi di utenti si sarebbero potuti trasferire nella città deserta ed insieme riportarla alla vita, insieme a una pletora di Ere diverse. Cyan invitò piccoli gruppi di giocatori a provare una beta (afflitta da diversi bug), ma il responso non fu proprio esaltante, e il lancio venne primo posticipato, poi sospeso a tempo indeterminato e infine cancellato del tutto nel 2004.

Gran parte dei contenuti destinati alla distribuzione online vennero riversati sulla modalità single-player per mezzo di due espansioni: "È quasi oltraggiosa la quantità di contenuti che si ottengono [con *Complete Chronicles*] in cambio di, quanto?, dieci dollari?", sospira Miller. Ma la comunità che aveva testato la beta online rimase affranta dalla decisione, non tanto per la perdita di livelli o oggetti (assenti in *Uru*), ma per quella della società che erano riusciti a forgiare. Come ricompensa, Cyan rilasciò *Until Uru*, scaricabile gratuitamente, grazie al quale i giocatori potevano gestire frammenti del server di Uru. Sebbene questi server non possano espandersi ed evolversi come pianificato inizialmente, si direbbe appropriato lasciare alla comunità di Uru una serie di universi in miniatura congelati nel tempo.



REALIZZARE IL GIOCO PERFETTO

Come realizzereste il videogioco più ambizioso di tutti i tempi? Un modo sarebbe prendendo tutto in prestito dai migliori giochi in circolazione...

1 H Humour										
3 Lu Luci	4 Be Bemani									
11 Na Nailgun	12 Mu Musica									
19 K Kudos	20 Pe Personaggio	21 Sg Strategia	22 Ti Tutorial	23 V Veicoli	24 Cr Controlli	25 Mn Missioni	26 Li Libertà	27 Co Combo	28 Mi Minigame	29 Cu Cut-scene
37 Rb Robot	38 St Storia	39 Bu Esplosione	40 Di Divertimento	41 Fe Frustrazione	42 Et Etica	43 Tc Tattiche	44 Ru Reputazione	45 Ro Romanticismo	46 Sa Salto	47 Ag Aggressivit
55 Ch Checkpoint	56 Sa Sandbox	71 Zo Zombie	72 Hs High-score	73 Ta Tradizione	74 A Arsenale	75 Re Reset	76 So Sovrasterzo	77 Ir Invertire	78 Pt Piattaforma	79 Au Audio
87 Ff RPG	88 Ra Radar	89 Gu Guida								
57 La Laser	58 Cp Cooperativa	59 Pr Power-up	60 Nd Nudo	61 Pz Puzzle	62 Su Struttura	63 Du Dualismo				
90 Ac Acrobazia	91 Ca Cattivo	92 Pa Pausa	93 S Sbloccare	94 Rp Replay	95 Pu Pugno	96 Am Animazior				

						2 Er Eroe
	5 B Boss	6 C Cassa	7 N Ninja	8 O Obiettivo	9 L Lotta	10 Ne Nebula
	13 Al Alieno	14 Si Sprite	15 F Fisica	16 S Ranking	17 Np NPC	18 Ar Arte
30 Sm Smartbomb	31 Ga Grafica	32 Ge Granate	33 TT Seni	34 Da Dialoghi	35 Br Branding	36 Ku Kung-fu
48 Cd Caricamenti	49 In Intro	50 Sp Sport	51 Ta Team	52 Te Texture	53 I Interfaccia	54 Xe Shmup
80 Aq Acquisti	81 Bg Bug	82 Pb Mario	83 Ne Nemico	84 Po Poligoni	85 Ai AI	86 Co Corsa

64 Dv Divinità	65 Tb Turbo	66 X Morte	67 Hp Healthpack	68 Eg Emergenza	69 Tm Timer	70 Mg Magia
97 Cm Combattimenti	98 Bk Background	99 Cs Costume	100 Ex Esplorazione	101 Fa Fantasy	102 Om Omicidio	103 Rf Rifugio

I videogiochi si evolvono continuamente. A differenza della lirica, del teatro giapponese del kabuki o di 'Beautiful', i titoli a cui giochiamo cambiano in maniera significativa in circa cinque anni: appena una generazione di console.

Giocatori e giornalisti sono solitamente di parere opposto. In particolare fra i più navigati, c'è la tendenza diffusa a lamentare la mancanza di nuove idee. Dal momento che il ritmo del cambiamento è di fatto molto veloce, le innovazioni minori si perdono nel quadro generale. Per esempio, la funzione di zoom per lo sniper è stata introdotta per la prima volta in *MDK* di Shiny: adesso è presente in ogni sparatutto, da *GoldenEye* e *Max Payne 2*, ma avete mai visto la copertina di qualche rivista salutare quest'innovazione? E di innovazioni simili ce ne sono una marea.

Certo, l'ossessione dell'industria per i sequel non facilita le cose: di fronte a scaffali curvi sotto il peso degli ultimi episodi di *Final Fantasy*, *Gran Turismo* e *Grand Theft Auto*, i giocatori si sentono minacciati da un ricorrente senso di déjà vu. Ma la ragione principale per cui le innovazioni passano inosservate risiede nel modo in cui gli appassionati di videogiochi sono soliti pensare: il modo in cui processano le informazioni. La maggior parte di loro ragiona con logica freddezza. Riduce qualsiasi RTS, per esempio, alle sue meccaniche: spazzati via dallo schermo orchi o navi da guerra, non resta che osservare le tattiche di gioco dell'IA per individuarne (e sfruttarne) le debolezze. Da un certo punto di vista, *Halo 2* e *Call of Duty 2* sono per alcuni due titoli molto simili: tolta l'ambientazione, le uniche differenze importanti sono solo quelle che riguardano la velocità e il ritmo di gioco. Eppure nessuno si sognerebbe mai di affermare che 'Salvate il Soldato Ryan' e 'Il Signore degli Anelli' siano due film simili.

Quest'impulso riduzionista è evidente nelle anteprime dei giochi a venire. *Tony Hawk's Underground* è un incrocio fra *GTA* e un qualsiasi episodio di *Tony Hawk*. *Kameo* è un incrocio fra *Zelda* e *Dynasty Warriors*. Come novelli Dr Frankenstein, i game designer uniscono il titolo X col titolo Y, vi infilano il controller e urlano "È vivo!".

E allora perché non provare davvero a unire innovazioni e caratteristiche di giochi differenti in un unico, mostruoso titolo? All'alba della nuova generazione di console, con tutte le promesse e i sogni tipici di un periodo simile, **Videogiochi** prova a prendere gli

aspetti migliori o più interessanti di numerosi titoli e ad assemblarli per realizzare il Gioco Perfetto. O meglio, il Gioco Perfetto In Base A Ciò Che Piace Dei Giochi Che Lo Hanno Preceduto. Se l'evoluzione non può prescindere dalla contaminazione, forse questo fornirà un'anticipazione su ciò che verrà nel 2010.

In un esperimento simile, i problemi tecnologici hanno poca rilevanza: se la funzionalità di uno dei giochi prescelti è stata accolta positivamente dai giocatori, sia a livello di vendite che di critica, è lecito pensare che possa essere presa e trasportata in un altro titolo. Prima o poi qualcuno lo farà di certo.

Ma allo stesso tempo vale la pena rimanere coi piedi per terra. Niente interfacce utente azionate col cervello, niente realtà virtuale, nessuna fantasia estrema: il Gioco Perfetto dev'essere fattibile, anche se incredibilmente ambizioso, sulle console della prossima generazione. Deve racchiudere i punti di forza di alcuni dei migliori giochi mai creati e fonderli in un'unica opera d'arte digitale. Ma prima che questo avvenga, vanno prese delle decisioni fondamentali che riguardano piattaforma, genere e struttura generale del progetto.

La scelta della macchina non è così difficile: a un mese dal lancio, sarebbe folle non sviluppare il Gioco Perfetto su Xbox 360. La nuova console di Microsoft avrà la potenza sufficiente e il supporto per il gioco in rete per ospitare qualsiasi titolo si voglia realizzare. Se l'hardware di PlayStation 3 si rivelerà più performante, basterà riprogrammare il Gioco Perfetto per sfruttarne le caratteristiche.

E per quanto riguarda il genere? Racing game, sportivi, action/adventure in terza persona, sparatutto in soggettiva e simulazioni sono tutti generi a cui fanno riferimento molti dei best-seller degli ultimi anni. Di converso, platform game, puzzle game e RTS possono essere scartati, come qualsiasi titolo con un'interfaccia troppo complicata (per quanto innovativa), come nel caso di giochi controllati tramite telecamera o microfono.

Poco sorprendentemente, l'ispirazione per la meccanica principale del gioco, il nucleo del Gioco Perfetto, sarà *Grand Theft Auto: San Andreas*. La popolarità di questo genere di giochi non accenna a diminuire e offre fantastiche opportunità per modellare idee ambiziose di game design. Eppure, pur proponendo quantità copiose di contenuti (con storia e gameplay principali arricchiti da ogni tipo di idea, dalla rapina agli investimenti immobiliari), *GTA: San Andreas* non è sicuramente perfetto. Quest'esperimento genetico si propone di migliorarlo in ogni comparto. Con o senza hot coffee.

Queste decisioni preliminari escludono a priori alcuni videogiochi storici: per quanto magnifici e ricchi di materiale di prima scelta, alcuni classici non potranno partecipare all'esperimento. *GoldenEye*, *Super Mario 64*, *Gran Turismo* e *Halo*, solo per citarne alcuni, mal si adattano alla struttura aperta di questo action/adventure game in terza persona.

Inutile anche acquisire una licenza. Le licenze sono principalmente utili come strumento di marketing e il Gioco Perfetto sarà talmente curato da risultare un assoluto trionfo o (si spera di no) un'accozzaglia di idee che vola troppo vicino al sole. Nel primo caso, i consumatori ne riconosceranno il valore com'è successo con titoli originali come *The Sims*, *Half-Life*, *Grand Theft Auto: Vice City*, e molti altri. Se sarà invece un fallimento, nessuna licenza servirà a venderlo o a recuperare il budget colossale

"Il Gioco Perfetto sarà talmente curato da risultare un assoluto trionfo o (si spera di no) un'accozzaglia di idee che vola troppo vicino al sole"

Interfaccia

53 **I** Interfaccia

Another World

Come il ben più recente *Ico*, l'action/adventure francese non soffocava lo schermo con dati e indicatori. Proprio come nel Gioco Perfetto. Per scoprire quanti soldi ha, il giocatore andrà ad un bancomat, mentre salute e morale saranno evidenti nell'aspetto dell'avatar.

Interazione coi personaggi

44 **Ru** Reputazione

Fable

Quando si parla di un mondo che riconosca il ruolo del giocatore al suo interno, *Fable* è persino meglio di *San Andreas*. Il concetto stesso di un eroe riconosciuto alla base del gioco di Lionhead spinge *Fable* nel calderone del Gioco Perfetto.

Ambiente e navigazione

26 **Li** Libertà

Grand Theft Auto (serie)

Le basi del Gioco Perfetto saranno familiari per tutti i fan di *GTA*: una città enorme percorribile con ogni tipo di veicolo, un gameplay che lascia libero il giocatore di andare dove vuole e missioni disseminate in quartieri che vanno progressivamente sbloccati.

Tecniche grafiche

31 **Ga** Grafica

Half-Life 2

Il fatto che alcuni giocatori identifichino alcune zone del mondo reale, come un vicolo sporco o un'area industriale in disfacimento, con un entusiastico "Sembra proprio *Half-Life 2*!" la dice lunga sul titolo Valve. Si avvicina al fotorealismo, proprio come il Gioco Perfetto.

Esposizione della storia

38 **St** Storia

Half-Life 2

Nel Gioco Perfetto informazioni sulla storia, descrizione delle missioni e dati simili vengono tutti trasmessi dai personaggi, proprio come accade in *Half-Life 2*. Al giocatore la scelta di ascoltare quanto gli venga detto o di skippare brutalmente a piacimento.

Combattimenti corpo-a-corpo

97 **Cm** Combattimento

Ninja Gaiden

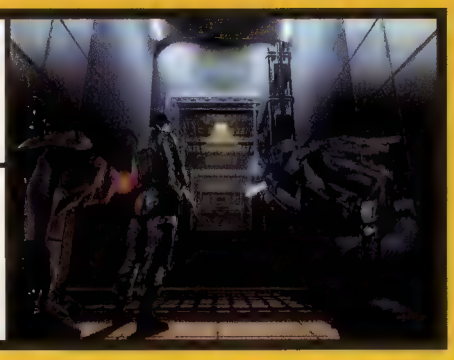
I pestaggi dei vari *Grand Theft Auto* sono troppo grezzi. *Devil May Cry* e *God of War* potrebbero andare bene, ma è *Ninja Gaiden* a rappresentare la scelta ideale, anche se nel Gioco Perfetto andranno implementate diverse mosse più brutali e scorrette.

Animazioni

96 **Am** Animazioni

Splinter Cell: Chaos Theory

Le animazioni sinuose del protagonista di *Chaos Theory* sarebbero perfette per l'avatar e gli altri personaggi del Gioco Perfetto. Ispirandosi anche a titoli come *Max Payne*, sono possibili notevoli miglioramenti rispetto a quanto visto in *GTA*.



andato in fumo per lo sviluppo. E poi ci sono già fin troppe caratteristiche da infilare nel Gioco Perfetto senza doversi anche preoccupare di inserire una PI creata da qualcun'altro (e avere a che fare coi suoi avvocati). Niente da fare: i milioni risparmiati verranno investiti nell'ampliamento del team di sviluppo.

La decisione più difficile è quella che riguarda il numero di giocatori. Multiplayer o no? Sarebbe facile dire 'è un incrocio fra *San Andreas* ed *EverQuest*' e non approfondire la questione. Ma il Gioco Perfetto mira ad evolvere il genere degli action/adventure in terza persona, un genere che da *Tomb Raider* a *Metal Gear Solid* a *Prince of Persia 2* ha sempre proposto intense esperienze solitarie.

Pur sperando di sfruttare Xbox Live in qualche modo, sarebbe impossibile affermare di poter trasformare il Gioco Perfetto in un progetto multiplayer con uno schiocco delle dita (anche se la tentazione ci sarebbe, dato che ogni 'esperto' del settore ha in mente sempre qualche opzione online quando descrive la propria visione del futuro dei videogiochi). Meglio puntare allo stato dell'arte dell'esperienza in singolo.

È importante sottolineare come questa non sia una lista definitiva dei migliori giochi di sempre, bensì l'equivalente dell'opera di uno scienziato pazzo che ha ammassato interi scaffali di provette contenenti il DNA dei migliori giochi. Ogni provetta racchiude esattamente l'aspetto ludico che lo scienziato vuole isolare, per poi miscelarlo insieme agli altri e ottenere quell'ibrido conosciuto come il Gioco Perfetto. E anche se il gioco selezionato eccelle nel compito per cui è stato scelto, ci sono ovviamente molti altri titoli meritevoli il cui DNA rimarrà sugli scaffali.

Problemi di sviluppo

Realismo tout court

Ovviamente il Gioco Perfetto deve vantare quel modello fisico estremamente realistico che sta ormai diventando lo standard dell'industria. Applicare le leggi di Newton permette inoltre di generare dinamicamente situazioni di gioco credibili con estrema facilità.

Il middleware è un'ottima base di partenza, a patto di lavorare molto sulla customizzazione. La nuova soluzione Hydracore di Havoc è sviluppata appositamente per piattaforme come Xbox 360 e l'Unreal Engine 3 vanta già un'API dedicata alla fisica.

L'IA è più difficile. All'aumentare del realismo permesso dai motori grafici e del livello di interazione fra personaggi e ambiente, la stupidità generale delle entità di un gioco diventa più evidente. Il Gioco Perfetto non deve solo vedersela con questo problema generico di IA, ma fornire differenti livelli di IA che si adattino alla sua struttura aperta: servono quindi un'IA per gestire l'interazione complessa con altri personaggi, sia in esterno che all'interno di edifici, un'IA che si occupi del gameplay squad-based e un'IA più strategica che segua la gestione della città e delle opposte fazioni. Servono anche routine per la gestione dell'audio dinamico e che determinino come debbano cambiare l'aspetto grafico e la struttura morale della città e dei suoi abitanti a seconda delle scelte operate dal giocatore. (In quest'ultimo caso sarebbe facile barare dato che bastano pochi cambiamenti estetici, dettati da regole semplici, per far credere al giocatore che ci si dell'intelligenza dietro.)

Dualismo

63 **Du** Dualismo

The Legend Of Zelda: A Link To The Past

La contrapposizione fra luce e oscurità di *A Link to the Past* ispirerà un simile approccio giorni/notte nel Gioco Perfetto. Alcune zone saranno accessibili solo di notte e andranno tenute sotto controllo di giorno. E viceversa.

Armi e sparatorie

74 **Ar** Arsenale

Max Payne 2

Una scelta difficile. Nessuno shooter in terza persona sembra possedere la precisione e il controllo dei migliori FPS. *MGS3* e i vari *Splinter Cell* potrebbero essere candidati ideali, ma le sparatorie di *MP2* sono più fluide e immediate.

Problemi di sviluppo

Il prezzo dell'ambizione

Dando per scontato che il Gioco Perfetto sia fattibile, quanto potrebbe costare un progetto simile? La consulenza richiesta ad alcuni sviluppatori è stata infruttuosa per due motivi: un primo gruppo riteneva il gioco potenzialmente troppo vasto per stimare un budget realistico senza mesi di lavoro preparatorio, mentre un secondo gruppo non voleva rivelare quanto gli sarebbe costato realizzare un titolo simile (c'è stato chi ha affermato che rivelandone i costi, tutti i publisher "ne vorrebbero uno!").

Da calcoli empirici, contando di avere un team esperto e flessibile, che possa rimpicciolirsi ed espandersi durante il ciclo vitale del progetto, passando da un minimo di 30 ad un massimo di 100 persone, con parte della tecnologia su licenza, parte in outsourcing e circa tre anni sviluppo, si può stimare un totale di 15/20 milioni di euro.

Seguendo le regole adottate in generale dai publisher oggigiorno, sarebbero necessari altri 15 milioni per la campagna marketing e probabilmente la stessa cifra per produzione, royalty e distribuzione sul mercato.

Il gran totale si aggirerebbe quindi intorno ai 45 milioni di euro. Una bazzecola.

Azione squad-based

51 **Ta** Team

Freedom Fighters

Come scritto in queste pagine, il Gioco Perfetto deve promuovere anche il lavoro di squadra, pur non impedendo l'azione in solitario. Il sistema di controllo di *FF* è sufficientemente versatile per soddisfare questa esigenza.

Gli elementi alla base del Gioco Perfetto sono descritti in queste pagine, ma che dire del tema e dei dettagli più specifici? In quale sorta di ambientazione la miscela prenderà vita? Per quanto riguarda l'atmosfera, l'ispirazione proviene da un classico per SNES della Data East, *Shadowrun*. Il gioco si apre in un vicolo buio. Il giocatore capisce di essersi svegliato dopo aver perso conoscenza: non ha alcun ricordo e possiede solo alcuni frammenti della sua identità.

Uscito dal vicolo, si ritrova in una città vagamente futuristica e decisamente ostile, rappresentata mediante un 3D di stampo fotorealistico. Il giocatore capisce subito che dovrà combattere per soprav-

Strategia

21 **Sg** Strategia

Rome: Total War

Nessun gioco permette di gestire scontri sia a livello locale che generale come il capolavoro di The Creative Assembly. Diverse aree da controllare, scelta del fronte su cui combattere...

Dimensione morale

42 **Et** Etica

Black & White

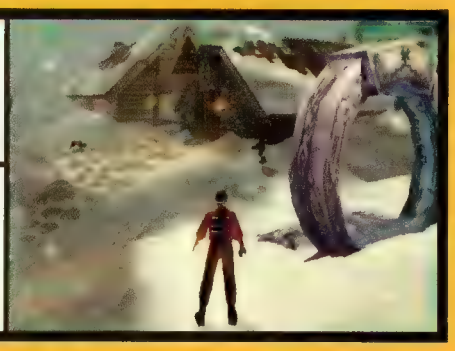
Legato anche al concetto di luce e oscurità, il progresso dell'utente nel Gioco Perfetto influenzerà gli abitanti della città virtuale, il loro comportamento e persino l'aspetto delle costruzioni in cui abitano.

Esplorazione

100 **Ex** Esplorazione

Outcast

Un titolo fin troppo sottovalutato, in grado di proporre un mondo alternativo completo in ogni senso. Mentre molti giochi tendono alla ripetitività, gli ambienti e i personaggi diversi di *Outcast* rendevano piacevole la semplice esplorazione.



Soundtrack

12 **Mu** Musica

Final Fantasy (serie)

Nel tentativo di innovare il settore delle colonne sonore, il Gioco Perfetto prenderà le sensazionali composizioni di Nobuo Uematsu (più volte proposte dalle orchestre di tutto il mondo) e le remixerà per fornire un comparto audio dinamico e interattivo.

vivere mentre proverà a capire chi è. Progredendo, scoprirà che alcuni cittadini sembrano possedere preziosi indizi sulla sua storia, mentre altri mentono spudoratamente (e molti altri sono solo interessati agli oggetti e alle risorse che avrà accumulato).

Gran parte del gameplay viene creato in maniera dinamica. Durante l'esplorazione, si presenteranno incontri e opportunità: alcuni scriptati, ma molti altri generati dal gioco sfruttando il 'materiale' offerto dalla città. Il protagonista non ha ricordi, ma il giocatore scopre presto di possedere un'ampia gamma di abilità nascoste. Guadagnando esperienza, molte di queste abilità riaffioriranno.

Direzione artistica

18 **Ar** Arte

Manhunt

Non erano solo i sacchetti di plastica intorno alle teste dei nemici ad essere soffocanti, ma anche l'atmosfera del titolo Rockstar. Una città andata a male. Ecco come dev'essere il Gioco Perfetto.

L'avatar sa di sicuro combattere e, adottando un approccio pugilistico, riuscirà a ricordare l'addestramento nell'uso di un'ampia gamma di armi. Analogamente, infiltrandosi o guidando, verranno fuori altre abilità sepolte nei recessi della memoria.

Sin dal principio, il giocatore sarà posto di fronte a scelte morali. È meglio rapinare la vecchietta o salvarla da altri ladri? Meglio comandare l'intera città nei panni di un genio del crimine o governarla come un implacabile vigilante? O entrambe le cose, alla Don Vito Corleone? Le decisioni prese determineranno quali personaggi affiancheranno il giocatore, e per quanto tempo.

Ancora più importante, il proprio 'allineamento morale' determinerà se sia meglio operare di giorno o di notte. A orari diversi corrispondono persone diverse. Magari addirittura creature diverse. Non sarà possibile evitare completamente la luce del sole o i pericoli della notte, ma le proprie abilità potranno esprimersi al meglio vuoi durante il caos del giorno, vuoi sotto la copertura della notte.

Col passare del tempo si controllerà una piccola banda e sarà possibile impartire ordini ai propri scagnozzi mediante semplici comandi squad-based. Più avanti si avranno centinaia di seguaci, con roccaforti, avamposti e capitani sparsi per la città. Gli scontri tattici (per esempio guerre per il controllo dello spaccio di droga o per allontanare gli spacciatori da una certa zona) avranno luogo ovunque, a prescindere dalla propria presenza. I confini del territorio muteranno in continuazione. Se si predilige l'azione diretta, sarà possibile arruolare uomini e donne che si occupino delle faccende strategiche e logistiche, sebbene per ottenere il controllo assoluto della città sarà necessario occuparsi di entrambi gli aspetti in prima persona.

E di sicuro si sarà invogliati ad adottare un approccio diretto. Sarà sufficiente imboccare una strada in cerca di una missione scriptata per trovarsi imbrigliati in un conflitto a fuoco, che si trasformerà in una sparatoria per il controllo del quartiere. Sarà possibile chiamare rinforzi, entrare negli edifici e avere la meglio su qualsiasi persona vi abbia trovato rifugio, cecchinare dal tetto dei palazzi e sfruttare i sistemi di sicurezza automatici dell'edificio infiltrandosi nel computer centrale. Sarà altresì possibile ritirarsi e lasciare il controllo del quartiere al nemico. Simili scontri non verranno progettati più di quanto non avvenga in *Age of Empires* e ne avverranno diversi contemporaneamente in varie zone della città. Si avrà facoltà di scegliere se prendervi parte o ignorarli, ma attenzione: la gente monitorerà il proprio comportamento.

Missioni

25 **Mn** Missioni

Hitman: Contracts

Gran parte dell'azione sarà procedurale, ma il Gioco Perfetto deve anche presentare situazioni scriptate di prim'ordine. Quelle di *Hitman* erano meritevoli di attenzione (e la IA del Gioco Perfetto eviterà i problemi che si presentavano nel titolo Eidos).

Arruolamento NPC

17 **Np** NPC

Pokémon

Il giocatore potrà sbloccare e arruolare nelle propria fila una serie di personaggi dotati di abilità e punti deboli peculiari. Sarà possibile combattere al loro fianco o assegnargli il ruolo di aiutanti nella fase strategica, oltre che disporli individualmente. Fazioni nemiche possono comunque vincerne i favori.

Parlato ed effetti audio

34 **Da** Dialoghi

Grand Theft Auto: San Andreas

Le stazioni radio sono la caratteristica più evidente, ma l'intero comparto audio di *San Andreas* è pressoché perfetto. Sceneggiatura e parlato sono anni luce distanti dalla maggior parte dei giochi attuali. Dialoghi recitati in maniera enfatica dovrebbero essere la norma.

Navigazione e puntamento

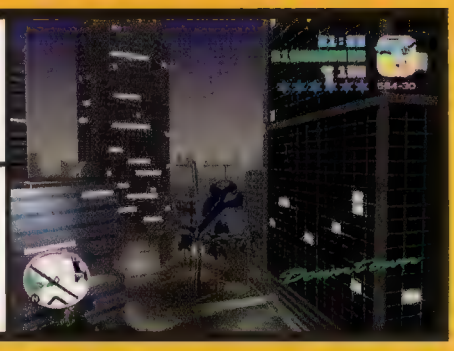
24 **Cr** Controlli

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

Ocarina of Time proponeva un sistema di controllo fluido e intuitivo. Numerosi giochi hanno provato a copiarne le basi (compreso quel lock-on divenuto ormai caratteristica imprescindibile), ma in pochi sono riusciti ad avvicinarsi all'originale per N64.

Fasi di guida e volo

23 **V** Veicoli



Grand Theft Auto: San Andreas

Pur essendo tentati da *Burnout 3* o simili in questa categoria, il cambio di ritmo danneggerebbe senza dubbio l'atmosfera del Gioco Perfetto. La scelta di *San Andreas* è forse poco originale, ma funzionale alla meccanica del gioco.

Oltre a questi scontri, ci saranno diverse missioni basate sulla storia principale e cucite nel tessuto stesso del gioco. Numerosi NPC offriranno accordi, suggerimenti e indizi circa l'identità del giocatore. Progredendo attraverso questi episodi e prendendo man mano il controllo della città, si dipanerà una trama articolata, con il giocatore che scoprirà chi l'ha scaricato nel vicolo e chi era prima che venisse catturato e abbandonato.

Avvicinandosi alla conclusione, la città cambierà intorno al giocatore, a seconda del suo stile, delle sue azioni, degli NPC che ha arruolato e promosso. Dando potere a una manica di criminali sarà più facile prendere il controllo della città, ma gli edifici andranno presto in rovina e le strade conosceranno un'esplosione di microcriminalità. Assumendo un esercito di professionisti, invece, le zone della città sotto il proprio controllo miglioreranno a vista d'occhio e la gente ne sarà entusiasta, pur rimanendo spaventata. Ma si avrà il tempo per adottare un approccio così lento e costoso quando si è circondati dall'anarchia?

Terminata la storia principale, si scoprirà che il gioco è appena cominciato. Ci saranno ancora numerose città bisognose d'attenzione sparse per tutto il continente. O che potrebbero far parte del proprio impero criminale. Fino a che punto sarà possibile espandere i propri confini e gestire le proprie operazioni senza perderne il controllo? Potrebbe essere necessaria una vita per scoprirlo…

Con una grafica tendente al fotorealismo, un modello fisico accurato, la componente strategica di un *Rome: Total War* e la struttura aperta di un *Grand Theft Auto*, il Gioco Perfetto sarebbe probabilmente il progetto più ambizioso di sempre.

Ma essere ambiziosi non significa perdere di vista la realtà. Il multiplayer, per esempio, va scartato a priori: il Gioco Perfetto deve durare mesi, non minuti, e le complicazioni che potrebbero sorgere implementando il supporto multiplayer metterebbero in pericolo il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Microsoft potrebbe insistere perché venga aggiunta qualche funzionalità online. Un compromesso accettabile potrebbe essere l'offerta di nuove storie/missioni come add-on, contenuti episodici che verrebbero calibrati automaticamente a seconda delle proprie risorse, e a prescindere dal fatto che si sia conclusa o meno la storia principale.

Ciò che preoccupa è che nonostante il Gioco Perfetto proponga dinamiche più vicine all'action/adventure, ricorda fin troppo quel progetto super-pubblicizzato, super-posticipato e super-deludente che risponde al nome di *Republic: The Revolution*. Il titolo di Elixir Studios aveva delle idee fantastiche che alla fine sono state sfruttate all'eccesso oppure annacquate semplicemente perché gli sviluppatori volevano ottenere tutto, da una grafica 3D iperrealistica alla microsimulazione delle vite dei personaggi, con intrecci politici di ogni tipo e un numero infinito di opzioni per ottenere i propri risultati.

Tutte cose che sarebbe auspicabile vedere anche nel Gioco Perfetto. Ma non ignorate giochi come *Killzone 2* o *PGR3* nell'attesa. Ci vorrà un po' di tempo prima che questo progetto veda la luce…

Tattiche

43 **Tc** Tattiche

Resident Evil 4

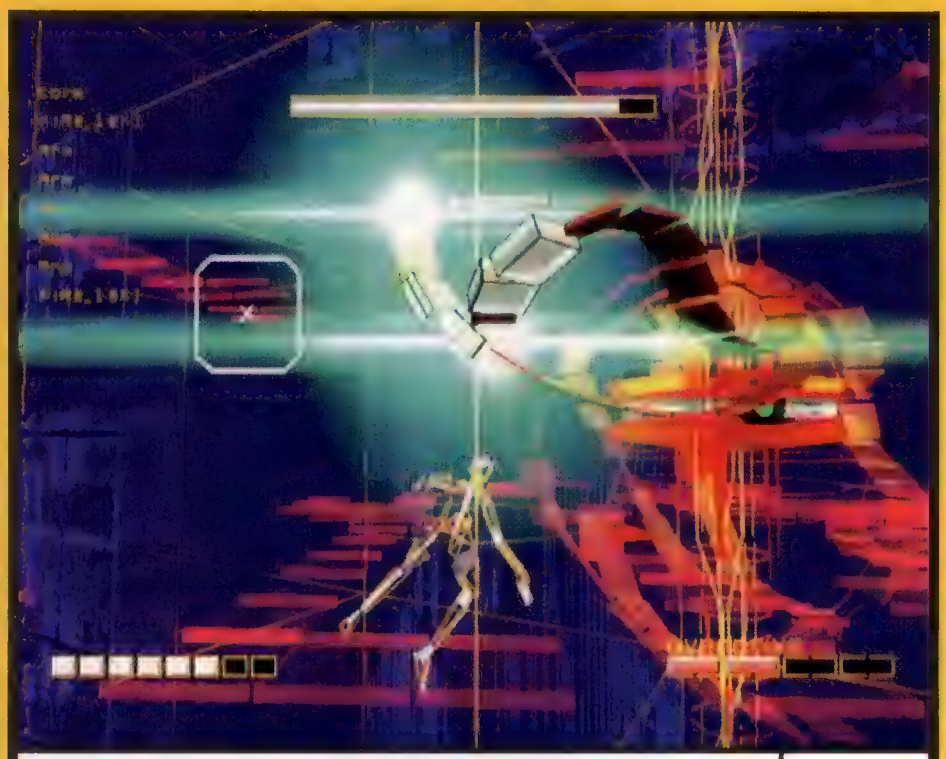
I giocatori devono poter affrontare ogni situazione con qualsiasi arma e avere sempre il controllo. Impossibile non ricalcare il perfetto bilanciamento dell'horror game di Capcom.

Ostacoli fisici

90
Ac
Acrobazia

Prince Of Persia: TSOT

Prince of Persia ha preso lo stile acrobatico di *Tomb Raider* e l'ha elevato all'ennesima potenza, conservandone gli ostacoli fisici e fluidificando l'azione. Aggiudicato per il Gioco Perfetto.



Audio Interattivo

79
Au
Audio

Rez

Il Gioco Perfetto decostruirà una possente colonna sonora di Nobuo Uematsu per riassemblarla dinamicamente alla *Rez*. Guidando ad una certa velocità, per esempio, si accederà ad un nuovo tema, ma anche sparando si aggiungeranno elementi musicali. Nei momenti topici, l'orchestra entrerà in scena in tutto il suo fragore.

Problemi di sviluppo

Il motore grafico

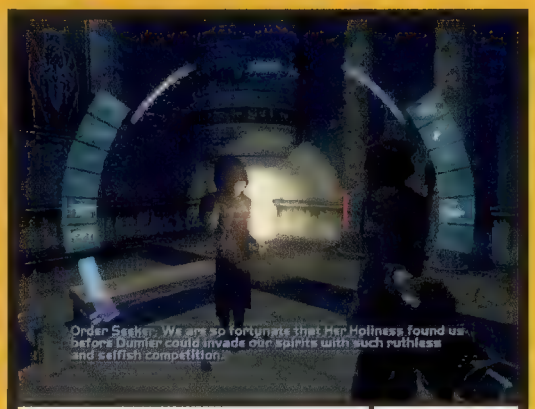
Tanto per complicare la vita al reparto contabilità e ai programmatori, per il Gioco Perfetto sarà necessario un motore grafico proprietario. La tecnologia middleware è ormai la più indicata per un'ampia mole di progetti (le ultime iterazioni di *Grand Theft Auto* adottano il RenderWare di Criterion), ma la versatilità necessaria per questo progetto richiede un motore creato da zero.

Il Gioco Perfetto non può prescindere da una visuale in terza persona col livello di dettaglio di *Half-Life 2* e con ambientazioni interattive, sia esterne che interne, talmente ricche da avvicinarsi molto più a *Splinter Cell: Chaos Theory* e *MGS3* che a *GTA*.

La GPU di Xbox 360 progettata da ATI sarà di sicuro aiuto per i programmatori: con supporto DirectX 9 e shader 3.0, potrà gestire tutto i lavoro che i grafici riusciranno a creare. La vera sfida diventerà quindi produrre un volume sufficiente di contenuti e il team di sviluppo del Gioco Perfetto dovrà semi-automatizzare questo processo in maniera innovativa, magari considerando di creare stanze, mobili e persino personaggi 'on the fly' all'interno del gioco.

La distinzione fra pixel e poligoni dovrebbe diventare sempre meno netta con la prossima generazione. Il motore del Gioco Perfetto impiegherà filtri pixel shader e vari tipi di mappatura per avvicinarsi sempre più ad una resa paragonabile al raytracing, oltre a gestire superfici e geometrie in modo tale che i poligoni siano quasi invisibili.

L'Unreal Engine 3 di Epic sembrerebbe in grado di gestire ogni tipo di ambientazione e di oggetti adeguatamente e potrebbe essere adottato come soluzione di riserva. Il publisher del Gioco Perfetto ne sarebbe senza dubbio entusiasta, dato che questo progetto ambizioso comporta già abbastanza rischi. Un motore già pronto rappresenterebbe sicuramente un notevole risparmio sul budget complessivo, anche se sarebbe comunque necessario un nutrito team di programmatori con esperienza per adattarlo ai requisiti richiesti dal Gioco Perfetto.



Elementi RPG

87
Ff
RPG

Deus Ex 2

Per definizione, gli incontri casuali generati al volo non possono beneficiare del livello di dettaglio delle situazioni scriptate di *Hitman*. Ma l'implementazioni degli elementi RPG di *Deus Ex 2* spingerà i giocatori a risolvere i problemi in modi diversi, senza l'interferenza del designer.

Struttura complessiva

62
Su
Struttura

Elite

Nel Gioco Perfetto non ci sarà vittoria o sconfitta. Invece di un punteggio si vedranno i propri progressi da come l'avatar viene accolto dagli altri personaggi, da cosa gli viene chiesto e così via. Non sarà mai chiaro quale percentuale del gioco sia stata completata.

STANCHI DI ATTENDERE?

A SOLI 4,50 €

PSM PRESENTA

SPECIALE PSP

E' ARRIVATA!

SCOPRI I GIOCHI DISPONIBILI

PSP sbarca finalmente in Italia e PSM le dedica un super speciale per rivelarvi tutto quello che dovete sapere su di lei!

Le recensioni dei giochi disponibili al lancio e le anteprime di quelli imminenti per più di 30 titoli tutti da scoprire!

LA GUIDA TOTALE

COMPLETA, UNICA, INDIPENDENTE

All'interno:

Tutti i giochi per PSP • L'hardware nel dettaglio • I titoli dell'imminente futuro • I trucchi per sfruttarla al massimo

Tutti i segreti della console portatile più sexy di sempre, inclusi tutti i trucchi per usarla al meglio

Future MEDIA WITH PASSION

LA GUIDA AL LANCIO DI PSP TI ASPETTA IL 29 AGOSTO IN EDICOLA

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati di Videogiochi

Battlefield 2
L'uscita costante di mod e patch rappresenta inequivocabilmente una motivazione per lanciarsi urlanti in una battaglia in ogni minimo ritaglio di tempo

(PC, EA)

Lumines
Per alcuni componenti della redazione la PSP è ormai come un Game&Watch: lo slot della console Sony è sempre occupato da un gioco, e uno soltanto

(PSP, Bandai)

Rampart
La notizia di un'iterazione PSP di *Midway Arcade Treasures* è una scusa sufficiente per rispolverare una conversione ingiustamente sottovalutata

(SNES, EA)

SingStar Radio 105
Forse non si potrebbe nemmeno definire un videogioco, ma difficilmente esiste un modo migliore di concludere una giornata lavorativa

(PS2, SCEE)

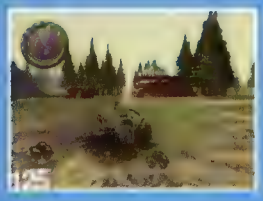
(Im)potenza della parola

Raccontare i videogiochi non ha alcun senso

"Il videogioco non è arte perché i giochi non trasmettono emozioni". Quante volte avete sentito questa frase, anche da parte di persone da cui non vi aspettereste commenti del genere? A volte il termine 'arte' è sostituito da 'cultura' o 'sofisticato' oppure 'maturo', ma il concetto rimane sempre il medesimo: senza alcuno spessore emotivo, i giochi non verranno mai presi seriamente in considerazione.

Un messaggio che riempie di frustrazione qualsiasi giocatore che abbia la sfortuna di sentirlo: quella di ricevere sollecitazioni emotive da parte dei videogiochi è una cosa che diamo ormai per scontata. Negli ultimi mesi, solo per fare qualche nome, abbiamo avuto un *Fahreneheit* che, sebbene non esente da difetti, ha settato nuovi standard per quanto riguarda la complessità emotiva, costringendo il giocatore a svelare parte dei propri istinti affrontando eventi imprevisti e sostenendo conversazioni prolungate. *Ouendan*, brillante rhythm/action game dagli autori di *Gitaroo Man*, coinvolge in maniera simile il giocatore con le vite dei suoi personaggi, con storie esilaranti raccontate tramite brevi sequenze in stile manga. *F.E.A.R.*? *Myst V*?

Eppure nel provare a spiegare tutto questo a un non-giocatore si finisce per fare inevitabilmente la figura degli idioti. Provate a raccontare la trama di *Fahrenheit* e vi sbatteranno in faccia la sua somiglianza con 'X-Files' o qualcuno delle sue centinaia di cloni. Mostrate qualche schermata introduttiva di *Ouendan*, magari quella che precede la storia di una segretaria ultrastressata con una cotta per il proprio capo, e vi verrà fatta notare immediatamente la sua banalità. Il problema è che i videogiochi perderanno sempre in un confronto diretto con letteratura, cinema e teatro perché devono obbligatoriamente lasciare ai giocatori più spazio di quanto gli altri media debbano lasciarne al loro pubblico. Non è che i giochi siano interamente attivi mentre forme d'arte più vecchie siano completamente passive: ogni forma d'arte ha elementi che appartengono a entrambe le categorie, ma è ovvio che i videogiochi prediligano l'interattività. E non è nemmeno detto che le trame dei giochi debbano essere implicitamente semplicistiche per poter sottostare alla manipolazione dell'utente: è solo che avere un ruolo attivo sulla storia amplifica e modula le emozioni base in maniera così sostanziale e personale che è sufficiente che comincino in maniera semplice perché si possano sviluppare. Una semplice occhiata alle introduzioni di *Ouendan* e tutto quello che se ne può ricavare è l'impressione di un titolo banale, eppure, giocandoci, è possibile passare attraverso esaltazione, sorpresa, orgoglio, colpa, gelosia, rabbia, divertimento, sollievo ed empatia. Ma persino l'opzione extra-hard del gioco non riesce a comunicare in maniera efficace quell'esperienza a un non-giocatore senza sembrare un'idiozia. Mostrare e raccontare non è mai sufficiente. Giocare sì.



Advance Wars: Dual Strike (DS) p102
Battalion Wars (GC) p125
Black & White 2 (PC) p104
Burnout Legends (PSP) p128
Burnout Revenge (PS2, Xbox) p100
Castlevania: Dawn Of Sorrow (DS) p131
Conflict: Global Storm (PC, PS2, Xbox) p118
Far Cry Instincts (Xbox) p116
F.E.A.R (PC) p094
GT Legends (PC) p122
Jak X (PS2) p119
Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2, Xbox) p106
Myst V: End of Ages (PC) p111
NBA Live 06 (PC, PS2, Xbox, GC) p121
NHL 06 (PC, PS2, Xbox, GC) p120
Osu! Tatakae! Ouendan (DS) p130
Pursuit Force (PSP) p129
Radiata Stories (PS2) p109
Raiden III (PS2) p108
Serious Sam 2 (PC, Xbox) p110
Shadow of the Colossus (PS2) p092
Sniper Elite (PC) p114
Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox, GC) p098
SSX on Tour (PS2, Xbox, GC) p096
The Suffering: Ties that Bind (PC, PS2, Xbox) p112
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown (PS2, Xbox) p115
Total Overdose (PC, PS2, Xbox) p118
Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution (PSP) p126
WRC (PSP) p127
WRC: Rally Evolved (PS2) p123
Without Warning (PS2, Xbox) p117

Shadow of the Colossus

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Interno**

4:3
16:9
Scan. progressiva

Stereo
Dolby Pro Logic II

Talvolta per arrivare al cospetto di un colosso si rende necessario superare alcuni tratti a piedi in stile *Ico*. Ma senza Yorda e senza puzzle a rendere la procedura più interessante

Nella gran parte dei videogiochi, l'annientamento di un boss scatena reazioni che spaziano dal pacato autocompiacimento alla plateale euforia. È il momento in cui l'adrenalina smette di asservire lo sforzo psicomotorio per solleticare i ricettori del piacere. In *Shadow of the Colossus*, invece, sono tristezza e compassione i sentimenti promossi dalla capitolazione delle sue bestie di carne e roccia. Sedici confronti impossibili della durata media di 30 minuti ciascuno, e non un brivido di esaltazione a suggellare l'uscita vittoriosa da qualunque di essi. Ma piuttosto che l'indizio di un problema è questa una dimostrazione di quanto *Shadow of the Colossus* sia distante dal videogioco classico. Nell'ultima opera di Ueda il giocatore non combatte per difendersi, per sconfiggere un male superiore o per ostacolare un'invasione. Combatte per necessità. Come una leonessa uccide una gazzella per nutrire i suoi cuccioli. Come i primitivi cacciavano mammut per sfamare villaggi. Non c'è odio nella sua impresa. C'è solo il desiderio di liberare un amore dall'eterno oblio.

Ma al di là dei distinguo di carattere emozionale, è anche per ragioni squisitamente concettuali che si fa fatica ad ascrivere qualsiasi creatura di *Shadow of the Colossus* nella categoria dei classici boss. Sebbene il loro abbattimento passi per l'individuazione di un punto debole e per l'insistito affondo della spada in questo, di fatto sono le dinamiche che precedono la scoccata fatale a costituire il quid ludico degli scontri (e del gioco). Diversi per aspetto, stazza, comportamento e habitat, i colossi sono al tempo stesso livelli e puzzle in movimento. Prima di guadagnare l'accesso al tatuaggio luminoso che ne identifica il tallone d'Achille, vanno scalati a mani nude. Prima di scalarli a mani nude, è necessario capire da dove cominciare. E prima di capire da dove cominciare, bisogna studiarne il comportamento. È la combinazione di questi tre fattori a formare il 'boss'. Non la creatura in sé. Se il colosso introduttivo offre sul suo polpaccio sinistro un'abbondante pelliccia facilmente raggiungibile con un salto, già il secondo impone di eseguire determinate operazioni per aprirsi una via verso la scalata. E laddove la scalata dovesse avere inizio, la preda è tutt'altro che condannata. I suoi sussulti, i suoi contorcimenti mettono a dura prova la muscolatura dell'eroe, la cui resistenza fisica tende a calare all'aumentare del tempo trascorso stringendo i denti, portandolo eventualmente all'abbandono della presa con conseguente ricaduta al suolo. L'indagine della superficie del colosso così come dei suoi tempi di reazione si dimostra pertanto essenziale al fine di individuare quelle zone o quei momenti in cui è possibile distendere le dita per recuperare le energie necessarie a proseguire verso il successivo 'punto di ancoraggio'. Ad aggravare questo processo concorre spesso l'esigenza di percorrere la massa gigantesca in lungo e in largo, in salita e in discesa, allo scopo di affondare la propria spada in molteplici punti sensibili prima di 'sbloccare' quello letale. Giunti in prossimità di quest'ultimo, la lotta non è ancora finita. Obbligato a reggersi con una mano sola mentre con l'altra punta la spada verso la zona da infilzare (maggiore sarà il tempo trascorso in questa posizione, maggiore sarà il danno inferto nel momento della stoccata), l'eroe perde stabilità cadendo vittima dei furibondi scotimenti di un colosso decisamente poco incline ad arrendersi. Come agire? Caricare il colpo per infliggere danni maggiori (esponendosi così al rischio di dover riavviare la procedura di caricamento laddove il colosso dovesse imbizzarrirsi), o portare affondi rapidi ma meno potenti (esponendosi così al rischio che il livello di resistenza si azzeri prima di aver completamente prosciugato l'energia vitale del colosso)? È nel rispondere a domande come queste che il giocatore matura la consapevolezza di avere a che fare con una bestia vera e imprevedibile, attaccata alla vita tanto quanto lui è attaccato a lei.

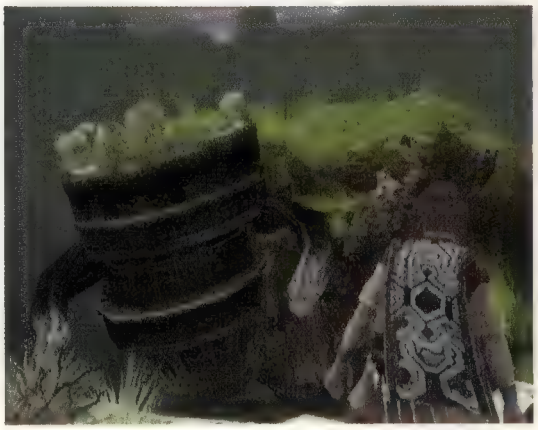
Una volta abbattuto un colosso, il giocatore si ritrova al centro dell'area di gioco (vale a dire nel tempio in cui l'amata consuma il suo eterno riposo), dal quale viene invitato a ripartire in sella al suo cavallo in direzione della bestia successiva. È quindi uno sterminio sequenziale quello proposto da *Shadow of the Colossus*, strutturato piuttosto che affidato alla discrezionalità del giocatore.

"Il giocatore non combatte per sconfiggere un male superiore. Non c'è odio nella sua impresa. C'è solo il desiderio di liberare un amore dall'eterno oblio"

Mostrami il mostro

La regia semiautomatica di *Shadow of the Colossus* è impeccabile nel mostrare l'eroe mentre si inerpica fra colossi in movimento furibondo. Portatevi sulle spalle e la telecamera si alza per puntare verso il basso. Portatevi sotto l'ascella e si abbassa per puntare verso l'alto. Ogni colosso è idealmente circondato da un intreccio di carrucole, binari e pulegge pensato per disporre la cinepresa nel punto ideale da cui seguire l'azione. Un lavoro certosino impreziosito da drammatiche zoomate occorrenti prima degli affondi e da un motion blur scenografico che sa di next generation.

Rispetto alla versione dimostrativa provata all'E3 lo scorso maggio, i problemi di pop-up e frame rate sono stati in buona parte eliminati. Restano della sbavature, ma sono perfettamente trascurabili



Ogni colosso richiede approcci 'peculiari', spesso dipendenti da un corretto sfruttamento dello scenario che li circonda. Curiosamente, il gioco si prodiga in consigli fin troppo espliciti sul da farsi. La speranza è che a differenza del review code concesso a **VG**, la versione retail permetta di escluderli

Il che solleva alcuni problemi. Dal momento che è sufficiente puntare la spada verso il cielo affinché i raggi del sole riflessi dalla sua lama convergano verso la zona di residenza del prossimo colosso, un potenziale lavoro di ricerca si riduce ad una sorta di meccanico pendolarismo. Sebbene montagne e burroni obblighino a deviare dal percorso lineare suggerito e malgrado l'oscurità che avvolge alcune aree (la gola di un canyon, una fitta boscaglia) impedisca di fare appello alla propria 'bussola' per orientarsi, giungere a destinazione è raramente un problema. Ma dal momento che questa enorme 'terra di mezzo' è di fatto avara di stimoli all'esplorazione (che senso ha vagare senza meta se il solo e unico obiettivo contemplato dal gioco è il colosso che attende lì dove punta la luce?), presto il fascino dell'ambientazione evapora sopra la fiamma della routine, e ci si può sorprendere a bestemmiare quando dopo interminabili minuti spesi a galoppare in quella che si riteneva la giusta direzione ci si ritrova al cospetto di un vicolo cieco.

Fatalmente, la natura ciclica del proprio operato (raggiungi il colosso A, uccidilo, ritorno al tempio, raggiungi il colosso B, uccidilo, ritorno al tempio ecc.) ostacola l'insorgenza di quel senso di progressione su cui *Ico* era così abile nel costruire la sua storia. Non ne aveva alcuna, ma ogni volta che si afferrava Yorda per mano era come voltare pagina, andare avanti, avvicinarsi alla meta. In *Shadow of the Colossus* la dinamica della progressione sembra subordinata a semplici istanze di collezionismo. E no, il proprio cavallo resta inteso come un mero mezzo di trasporto durante tutta l'avventura, malgrado il colpo di scena finale.

E sempre il finale fornisce la prova dell'incapacità di *Shadow of the Colossus* di pizzicare le corde emotive del giocatore con la stessa destrezza di *Ico*. Sorprendentemente, ci si scopre ad osservare i momenti conclusivi con inaspettato distacco, malgrado la sequenza sia tutt'altro che atona. Il che non significa che la seconda opera di Ueda non lasci nulla dopo il game over. Tutt'altro. Gli spunti di commozione abbondano, ma nascono e muoiono negli istanti conclusivi senza investire sull'esperienza pregressa.

Ad ogni modo, *Shadow of the Colossus* è tutt'altro che un fallimento (così come sette su dieci è tutt'altro che una stroncatura). I suoi colossi (soprattutto i più piccoli...) stupiscono per inventiva e originalità delineando il profilo di un'opera che riesce nel suo interno di colpevolizzare il giocatore lì dove altri videogiochi lo acclamano. Una bella avventura insomma, ma non all'altezza del capolavoro da cui deriva.

Voto: Sette su dieci

Cavallo furioso

Sebbene quello di *Shadow of the Colossus* sia il cavallo più vitale e realistico mai condotto in un videogioco, il suo controllo può talvolta sollevare moti di frustrazione. Non si guida come una macchina, né come una moto, ma come, appunto, un cavallo. Ciò significa tempi di reazione più dilatati e automatici dietro front laddove si impatti contro una parete rocciosa. Talvolta si rifiuta di saltare da altezze modeste, altre volte spicca balzi folli ferendosi le zampe (ma il zoppicamento dura solo pochi secondi). Manovrarlo in spazi ristretti può essere un incubo tant'è che talvolta si potrebbe preferire smontare dalla sella, procedere a piedi, e quindi richiamarlo a sé con un fischio.

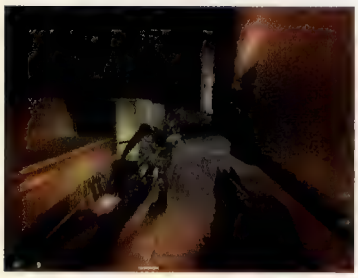
F.E.A.R.

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Vivendi** Sviluppatore: **Monolith**

Pentium 4 1.7GHz
512MB RAM
Scheda video DirectX 9.0c
Scheda audio DirectX 9.0c
5GB su HD

Pentium 4 3.5GHz
1GB RAM
Scheda video DirectX 9.0c
Scheda audio DirectX 9.0c
5GB su HD

Online	16
LAN	16



Le richieste hardware del titolo Monolith non sono indifferenti, ma il comparto grafico è a tratti sconvolgente, con ogni superficie ricoperta da diversi livelli di bump e normal mapping

Che cosa colpisce maggiormente in *F.E.A.R.*? L'intelligenza artificiale. E con 'colpire' si intende proprio sparare, picchiare, lanciare razzi, calci, pugni, mosse di kung-fu mettendo in atto tattiche di squadra come non se ne vedevamo dai gloriosi e indimenticati tempi del primo *Half-Life*.

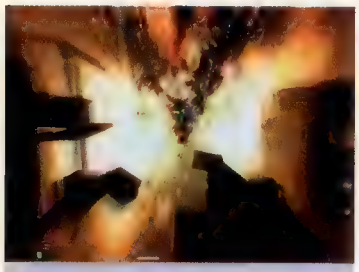
Quella successiva all'ormai immancabile tutorial mascherato da introduzione del gioco (che ricorda come saltare un muretto e inginocchiarsi per superare carponi un buco nella staccionata come se il giocatore-tipo di *F.E.A.R.* sul proprio PC-mostro non avesse mai toccato un FPS e non consideri il WASD una naturale estensione della propria mano sinistra), è la prima area presso cui sperimentare l'incredibile IA dei nemici, contrassegnati da un livello di furbizia con pochi eguali. Ovviamente il comportamento degli avversari si poggia ancora su una 'emulazione' di IA piuttosto che su una simulazione vera e propria, ma è una delle migliori mai realizzate finora. In primo luogo i nemici sono in grado di 'riconoscere' l'ambiente circostante e individuarne barriere ed ostacoli da impiegare per ripararsi dalle raffiche esplose dal giocatore. Il producer, Craig Hubbard, ha rivelato come la loro intelligenza sia basata su 'nodi': ogni oggetto presente in *F.E.A.R.*, oltre ad obbedire alle ferree leggi fisiche dell'Havok, viene interpretato dai nemici come un ostacolo, una protezione, un elemento che può essere rovesciato così da opporlo ai colpi dell'utente, e via dicendo. Il risultato è semplicemente fantastico. I nemici si muovono come nei migliori action movie hollywoodiani, si appoggiano alle pareti, si inginocchiano per prendere la mira, corrono verso il giocatore nel caso questo sia impegnato a ricaricare l'arma... Il tutto legato da tattiche di squadra difficili da apprezzare persino nei duelli online tra clan affiatati: affrontando cinque nemici, ad esempio, non capiterà mai che tutti cinque si mettano a sparare verso il giocatore dalla posizione in cui si trovano, come negli FPS di infima lega, né si attiva uno script che li fa muovere sempre nello stesso modo, come negli FPS di categoria leggermente superiore. Niente di così poco realistico. In un film di John Woo, il soldato armato di mitragliatore pesante inizierebbe a sparare creando una miriade di scintille e detriti che volano da tutte le parti, ottenendo come effetto secondario di ridefinire l'architettura del mobilio e della stanza in generale. Un altro si lancerebbe a destra, con la granata già tra i denti, mentre il capo chiederebbe rinforzi alla radio, tra una sventagliata e l'altra del proprio mitra leggero.

"È assolutamente fondamentale gustare *F.E.A.R.* in prima persona, possibilmente in una stanza buia, di sera, e con un buon impianto DD5.1"

Il quarto rovescerebbe un divano sparando con il proprio fucile a pompa, mentre l'ultimo inizierebbe una manovra di aggiramento sul fianco del protagonista, che se lo ritroverebbe alle spalle proprio mentre sta cercando di prendere la mira su uno dei suoi compagni. In *F.E.A.R.* succede esattamente tutto questo. E il meglio è che se una volta finito lo scontro si decidesse di ricaricare la posizione precedente e affrontare nuovamente la battaglia, i nemici si comporteranno in modo totalmente diverso, segno inequivocabile della latitanza di una sequenza scriptata, per quanto elaborata, e della presenza di un nugolo di nemici più simili ai bot dei giochi online che a 'normali' sgherri con un comportamento 'normale' come negli FPS 'normali'.

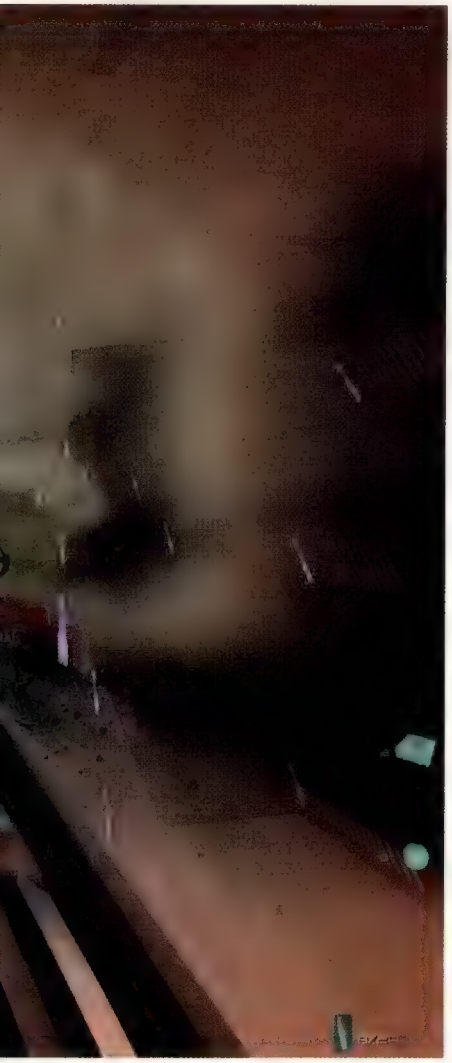
Se a questo punto vi state chiedendo cosa debba fare il giocatore in mezzo a sparatorie con gruppi speciali molto intelligenti... be', non sarà certo **Videogiochi** a raccontare tutta la storia della produzione Monolith, dato il rischio di svelare indizi che meritate di scoprire da soli. Basti sapere che il protagonista si trova al centro degli scontri in quanto membri della squadra speciale F.E.A.R., che viene chiamata quando la situazione va in C.A.C.C.A. soprattutto per colpa di eventi soprannaturali. Così, quando nella Città senza nome del gioco scoppia un putiferio ad opera di Paxton Fettle (un esperimento genetico andato a male) il giocatore viene spedito dritto in mezzo agli scontri tra i soldati OMG che eseguono gli ordini del suddetto e le forze dell'ordine.

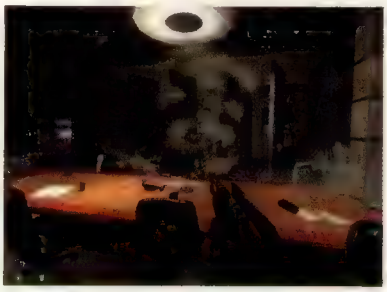
Senza rivelare nulla della trama, è comunque doveroso anticipare che gli alleati non saranno di grande aiuto dato che, ad eccezione di pochi colleghi, si incontreranno sulla propria strada solo i cadaveri dei gruppi d'intervento spediti dentro prima del giocatore. *F.E.A.R.* è un FPS single player nel vero senso della parola. A complicare le cose ci si mette ben presto anche una misteriosa bambina, chiaramente ispirata a una famosa serie horror giapponese. Questa bimba ha abitudini un po' particolari, come apparire per un battito di ciglia subito dopo un black out, camminare sul soffitto, massacrare team d'assalto e via dicendo. Inutile dire che è un



Occhi aperti

Gli agghiaccianti incontri con la misteriosa bambina dai poteri paranormali avvengono sovente, ma durano solo pochi istanti, caratteristica che porterebbe a perdere facilmente una di queste 'apparizioni'. L'arrivo della bimba viene quindi preannunciato da statiche nella radio oppure da effetti visivi molto particolari, impossibili da ignorare. Inoltre, sebbene il gioco sia vissuto dall'inizio alla fine in soggettiva, i game designer di Monolith sono ricorsi a ogni trucco possibile e immaginabile per far sì che il giocatore guardi nella direzione giusta proprio quando sta per arrivare la bambina (ad esempio, facendola apparire proprio mentre si scende una rampa di scale o si percorrete un corridoio lungo e stretto).



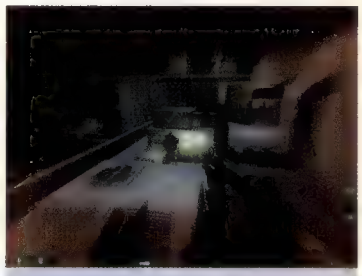


I nemici possono essere presi a calci e pugni. L'utilizzo di mouse e tastiera rende problematica l'esecuzione di combo, ma basta un calcio volante per mettere fuori combattimento qualsiasi nemico 'ordinario'

elemento fondamentale della affascinante trama di *F.E.A.R.*, storia che va gustata esattamente come un film dell'horror, nell'opprimente timore di voltare ogni angolo. Per questo motivo, è assolutamente fondamentale restare all'oscuro di ciò che succede nelle dieci ore di gioco mediamente sufficienti per portare a termine la modalità singleplayer, e gustare *F.E.A.R.* in prima persona, possibilmente in una stanza buia, di sera, e con un buon impianto DD5.1.

Diversamente dallo scenario console, i giochi horror per PC sono una rarità: Monolith colma questa sconcertante lacuna con un horror-FPS di prim'ordine sia per il motore grafico che per l'intelligenza artificiale, e con una trama che, seppure inferiore a quella di un qualsiasi equivalente cinematografico, riesce a coinvolgere e a farsi apprezzare. *F.E.A.R.* è un'esperienza solitaria magnifica e, pur tralasciando la componente multiplayer (sostanzialmente inutile), ogni amante degli FPS dovrebbe fare a meno di perdersela.

Voto: Nove su dieci



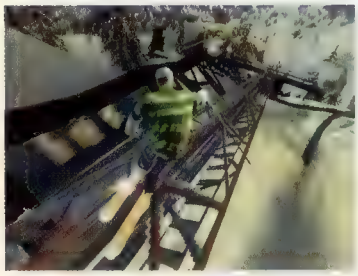
Slo down baby

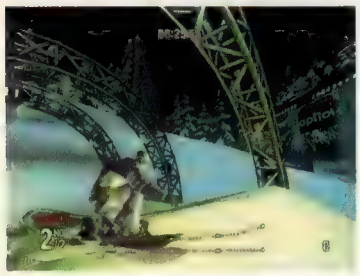
Un FPS alla John Woo senza il classico effetto slo-mo alla 'Matrix' sarebbe un po' come il lancio di una nuova console senza un episodio di *Ridge Racer*. Anche nel titolo Monolith l'alter ego del giocatore è dotato di poteri particolari (che sembrerebbero d'altro canto giustificati dalla sua presenza nella F.E.A.R.) che gli permettono, nei momenti più caldi, di rallentare il tempo e muoversi più velocemente. Nonostante la mancanza d'originalità, la caratteristica è benvenuta, dato il quantitativo di nemici da fronteggiare e la loro notevole IA.

SSX On Tour

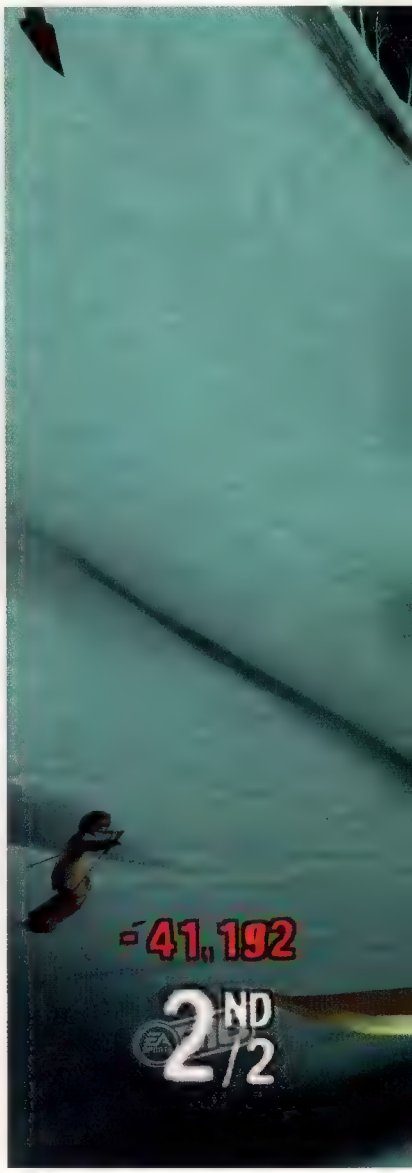
Sistema: **PS2, Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno (EA Canada)**

4:3	PS2, Xbox, GC
16:9	PS2, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Splitscreen	PS2, Xbox, GC (2)





Le gare sono introdotte da uno speaker dalla parlata in puro stile concertistico. Di certo non si può accusare *SSX On Tour* di non avere carattere



Accompagnata dal brano 'Run to the Hill' degli Iron Maiden, la sequenza di apertura di *SSX On Tour* lascia inizialmente interdetti. È una carrellata di schizzi come disegnati da un bambino delle elementari prematuramente impazzito per il rock. Lo stile grafico dell'introduzione si riflette sull'intero sistema di menu, a sua volta circondato da cori di basso e statica radiofonica. Durante i primi istanti di *On Tour*, si sente quasi il bisogno di fare il saluto rock con una mano e di accompagnarlo con furiosi scotimenti della testa.

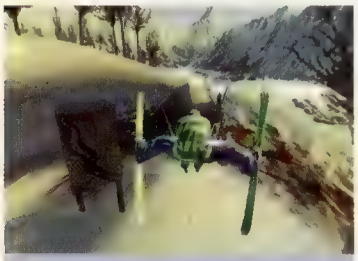
> "Malgrado le migliori intenzioni di Electronic Arts, le nuove acrobazie eseguibili con gli sci ai piedi sono più improbabili che spettacolari"

La rivoluzione nella serie *SSX* ha già avuto luogo con l'introduzione nel terzo capitolo di un'unica, imponente montagna. *On Tour* non fa che rifinire questo aspetto diminuendo i tempi di riposo accordati dell'algoritmo di streaming. Di conseguenza, la discesa toglie ancora più il fiato con un marcato incremento della velocità e delle occasioni per guadagnarlo. Un po' come in *Burnout*, discesisti non partecipanti alle gare (spassoso l'incedere di alcuni a spazzaneve) possono essere sfiorati o semplicemente abbattuti per aumentare il boost, il cui innesco è accompagnato da effetti di blur periferico e distorsione prospettica assolutamente in linea con l'offerta di Criterion a mezzo *Burnout*. I tracciati hanno perso la dispersività assaporata nel quasi naturalistico *SSX3* per proporre slalom in discesa più stretti. Pertanto, l'obiettivo di 'conquistare la montagna' alla base del terzo capitolo del franchise è stato sostituito da una sorta di giga-competizione-totale dal sapore di un concerto rock che risponde al nome di The Tour. Qui il giocatore completa le varie sfide selezionabili sulla mappa della montagna per sbloccarne altre, e altre ancora, e altre ancora, fino ad arrivare ad un totale di ben 135 prove ambientate su 13 tracciati. Le tipologie di sfide proposte vanno dai consueti eventi a base di trick alle più tradizionali gare di velocità, e presentano novità del tipo: abbatti il maggior numero di turisti, resta lontano dalla neve per tot secondi, evita gli inseguitori, grinda per tot metri e così via. Al termine di ogni evento, la propria performance viene valutata e la posizione in classifica modificata di conseguenza in funzione dell'hype guadagnato.

In aggiunta al tradizionale cast di personaggi preparato da Electronic Arts, è ora possibile costruire un proprio alter ego virtuale miscelando e modificando diversi elementi estetici, ma le opzioni di scelta sono limitate e la gran parte dei risultati praticamente indistinguibili nel gioco. Esistono 10 modelli fra maschili e femminili, altrettante tipologie di volti e la possibilità di modificare peso e altezza. La barba per gli uomini e i capelli per le donne sono sottoponibili a personalizzazione nella forma e nel colore, probabilmente le più appariscenti zone di intervento estetico. Non mancano ovviamente le attrezzature extra con cui personalizzare il proprio alter ego, ed è addirittura possibile scegliere di indossare un paio di sci in luogo della consueta tavola da snowboard. Questa scelta ha comunque poche ripercussioni sul gioco, se si esclude la possibilità di compiere le curve con minor abbandono, e quindi con maggiore facilità. E malgrado le migliori intenzioni di Electronic Arts, le nuove acrobazie eseguibili con gli sci ai piedi sono più improbabili che spettacolari.

A proposito di acrobazie. Gli Uber trick sono andati in pensione per far spazio ai Monster tricks, eseguibili agendo semplicemente sull'analogico destro nel momento in cui la barra del boost raggiunge un determinato livello e si è spiccato un salto dell'opportuna gittata. Le nuove acrobazie, sebbene rese ancor più spettacolari da un effetto rallenti accoppiato ad una stilosa rotazione della telecamera, non convincono pienamente proprio per la facilità con cui è possibile eseguirle rispetto ad un passato fatto di più impegnative combinazioni di dorsali.

Al di là dello stile malato adottato per la sua facciata, un'altra novità immediatamente riconoscibile di *On Tour* è il dimezzamento del frame rate. Non una bella



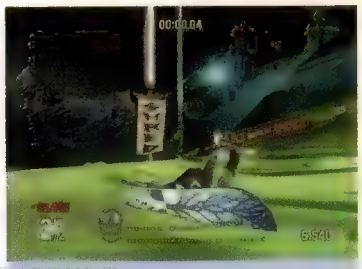
Hard rock

Come sempre, la serie *SSX* si distingue per l'azzeccato contesto musicale su licenza che ne avvolge ogni edizione (a differenza di *Burnout*). Nel caso di *SSX On Tour*, la lista degli artisti coinvolti comprende nomi più o meno illustri, ma comunque facenti parte di una crema dell'industria musicale che non mancherà di essere apprezzata da chiunque, esperti e non. Eccone alcuni: Motorhead, Iron Maiden e Def Leppard per la musica metal vecchia scuola, J5, Paul Wall, Blackalicious e Perceptionists per l'hip-hop, e Avenged Sevenfold, Queens of the Stone Age, The Hives e Louis XIV per il rock.

Tunnel vision, motion blur periferico, traffico da evitare per un soffio... *SSX On Tour* prende in prestito più di un'idea da *Burnout*. Semplice esperimento o c'è davvero la volontà di avvicinare i due prodotti usando un linguaggio comune?

novità, apparentemente. Ai 60fps del precedente capitolo, EA sembra aver preferito la cornucopia di effetti resi possibili dall'alleggerimento del processore in materia di aggiornamento video. Il risultato finale è più che accettabile. Ciò che invece pare meno accettabile è la mancanza di una modalità multiplayer online. Raramente si assiste all'eliminazione di una simile caratteristica da una serie, ma tant'è: per *SSX On Tour* Electronic Arts ha ritenuto più opportuno segregare le sfide a due nei soffocanti confini dello split-screen. In definitiva, più che un progresso rispetto al bellissimo *SSX3*, *On Tour* si limita a propone una differente direzione artistica, un nuovo clima competitivo, sulle fondamenta della collaudata giocabilità della serie.

Voto: Sette su dieci



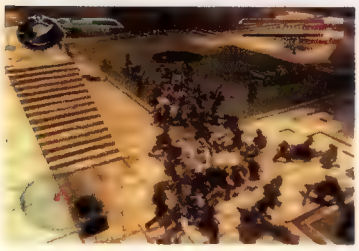
Neve di carne

Con l'idea di fare di *On Tour* una sorta di concerto rock sulla neve, la bellezza naturalistica dei panorami di *SSX3* è andata inevitabilmente perduta sotto la coltre di fabbricati e strutture allestite allo scopo. Se gli innevati profili di *SSX3* sono come i fianchi di una donna, quelli di *On Tour* sono come i fianchi tatuati di una donna adoratrice del piercing. Tante possibilità di concatenamento dei trick, quindi, ma meno meraviglia paesaggistica a fare da sfondo alle proprie imprese atletiche.

Spartan: Total Warrior

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **The Creative Assembly**

4:3	PS2, Xbox, GC
50/60Hz	PS2, Xbox, GC
Stereo	PS2, Xbox, GC



Vista la natura 'popolosa' degli scontri, gli scenari sono per lo più costituiti da ampi spiazzi

Malavoglia sono stati molto chiari sui rischi che corrono coloro che lasciano la strada vecchia per intraprendere nuovi sentieri. Questo, tuttavia, non ha impedito a The Creative Assembly di abbandonare l'autostrada costruitasi nel tempo grazie ai suoi strategici su PC per imboccare con *Spartan: Total Warrior* la mulattiera degli action game per console. L'ingresso in Sega, tre anni di sviluppo multipiattaforma e un concept solido lasciano supporre che *Spartan* non sia un divertissement estemporaneo, quanto piuttosto un nuovo filone ludico che la casa britannica intende spingere in parallelo alla pluriacclamata serie *Total War*.

L'incipit del gioco, con le truppe romane che cingono d'assedio la città di Sparta, evidenzia un'ambientazione in cui la Storia cede il passo all'atmosfera mitologica delle produzioni di Ray Harryhausen, nonché al tratto epico dei duelli all'arma bianca de 'Il Gladiatore' e delle battaglie di 'Braveheart'. Sono però sufficienti poche sessioni di gioco aggiuntive per giungere ad una più delineata conclusione: i designer di The Creative Assembly capitanati da Mike Simpson, liberi finalmente dai vincoli dell'accurata ricostruzione storica imposti da *Total War*, si sono bevuti il cervello. *Spartan: Total Warrior* si avvolge nel drappo della licenza poetica più spinta e ostenta contenuti come giganti meccanici, gatling gun che sparano frecce, armate di non-morti, draghi scheletrici, lanciafiamme e gli immancabili bidoni di carburante con tanto di simbolo 'infiammabile'. Se in un livello Sparta ricorda Gondor durante la battaglia del Pelennor, in quello successivo diventa la Stalingrado de 'Il Nemico alle Porte'. Eserciti di scheletri escono dalle rovine del Cavallo di Troia, centurioni impugnano lunghe katane, mentre un castello medioevale incurante sfoggia un impianto difensivo reduce da Omaha Beach. Un simile mosaico di registri differenti, tuttavia, non solo non risulta fastidioso, ma contribuisce a dare al prodotto un'aura di spensieratezza tipica dei videogiochi old school.

"*Spartan* si distingue per la capacità di adoperare meccaniche vecchia scuola su un numero di avversari da videogioco di prossima generazione"

Sebbene l'ambientazione ellenica, la presenza di divinità come Ares e di creature mitologiche come Medusa e Idra costituiscano più che un collegamento con *God of War*, *Spartan* ha molto poco in comune con il titolo SCEA e, più genericamente, con la new wave del picchiaduro stylish inaugurata da *Devil May Cry*. Laddove Dante poteva permettersi di infierire con la sua danza tamarra su ondate contenute di mostri, lo Spartano è costretto a sacrificare la forma sull'altare della sostanza. Non c'è tempo per essere cool quando il volume di nemici da affrontare è dell'ordine di svariate decine. Il motore grafico di *Spartan* riesce infatti a gestire fino a 170 combattenti contemporaneamente tra alleati e avversari, senza per questo dover ricorrere al compromesso del fogging e non facendo mancare quasi mai all'appello i 60 fotogrammi ogni secondo.

Da solo o con il supporto di un manipolo di alleati, il giocatore si abitua in fretta a nemici decisamente abili nell'eseguire manovre di accerchiamento. Il button smashing si rivela efficace unicamente contro i Romani male in arnese dei livelli iniziali. Nella mischia, la pianificazione è fondamentale. È possibile ribaltare la situazione a proprio favore direzionando fendenti veloci e precisi contro gli avversari che mano a mano si scoprono per eseguire un attacco. Ciò nel tentativo di inanellare una combo sufficientemente lunga da caricare del tutto la barra del colpo critico. Questo può essere poi concentrato su un unico nemico, ottenendo una fatality, oppure sprigionato su una porzione di terreno possibilmente popolata dal maggior numero di unità ostili.

L'uso accorto delle cinque armi concesse è fondamentale per la vittoria degli scontri più avanzati. Le legioni di scheletri, ad esempio, sono molto mobili e, se lasciate fare, possono incalzare il giocatore con attacchi fulminei da ogni direzione. Meglio impedire loro di prendere l'iniziativa assestando rapide sequenze di affondi con i pugnali. I centurioni corazzati sono invece molto bravi nel mantenere posizione difensiva e attaccare a tradimento. Il martello può infrangere i loro scudi, ma la lentezza dell'operazione necessita di un timing accurato. Nel caos della battaglia, poi, non vi è certo spazio per le regole del bushido: colpire alle spalle un nemico mentre è impegnato a combattere con un alleato è cosa buona e giusta. Anche lo scenario contribuisce all'opera di eliminazione intelligente: se con un colpo di scudo è possibile

L'arena

La seconda modalità di gioco di *Spartan: Total Warrior* consiste in una sorta di survival mode in cui il giocatore deve sopravvivere a nove ondate dalla crescente intensità. L'impresa è resa meno improba dalla possibilità di attivare aiuti come il supporto di arcieri e combattenti alleati, di posizionare esplosivi sul campo di battaglia da far brillare al momento giusto eccetera. Tali feature devono essere prima sbloccate una ad una ricercando gli appositi bauli nascosti nei livelli dello story mode.

Lo spartano inizia l'avventura con il rango di Guerriero, per poi passare a Eroe e, poco prima del finale, Leggenda. I cambiamenti sono per lo più estetici e la sottesa componente RPG risulta trascurabile

Oltre alla barra di energia dell'avversario corrente, *Final Fight* di Capcom ne visualizzava anche il nome. *Spartan* si spinge oltre assegnando anche un cognome a ciascuno delle migliaia di nemici presenti

far retrocedere un avversario per prendere tempo, la stessa operazione eseguita con il malcapitato in prossimità di un precipizio o di un incendio consente un'eliminazione tanto sadica quanto efficace. A situazioni invertite, egli tenterà di fare altrettanto.

Un sistema di controllo molto più complesso del gameplay sottostante tradisce in un certo senso la natura PC oriented di The Creative Assembly. Il controller è stato infatti saturato di input a tal punto che sono richieste continue combinazioni dorsale/frontale, a volte anche di tre pulsanti contemporaneamente. La sensazione è quella di giocare a *Gauntlet* con i comandi di *Winning Eleven*. Fortunatamente la pratica sconfigge molte delle difficoltà iniziali, ciò nonostante capiterà spesso, anche nei livelli avanzati, di ricevere una ferita perché si è accidentalmente equipaggiato l'arco al posto dello scudo, oppure di sprecare l'ultima preziosa magia quando si voleva invece eseguire un colpo critico.

I controlli non sono l'unico reparto in cui *Spartan: Total Warrior* rivela la sua natura, er, spartana. La trama è niente più che un pretesto per mettere in fila missioni e denota una scrittura di livello amatoriale, con i Romani rappresentati come ridicoli nazisti ante-litteram e personaggi che non vanno oltre lo status di macchietta. Protagonista incluso.

I combattimenti con i boss, soprattutto quelli che prevedono duelli uno contro uno, sono afflitti da magagne strutturali indice sia di scarsa cura che di inesperienza col genere. Lo scontro con Idra, con i suoi tempi di reazione sballati e le collisioni approssimative è un piccolo manuale su come non si deve implementare un boss stage.

Più in generale si può contestare a *Spartan: Total Warrior* la sua incapacità di approfondire. Fin tanto che si rimane nella mischia, il gioco riesce ad appassionare e, con il suo bilanciamento pressoché perfetto delle forze in gioco, restituisce un buon livello di sfida. I frequenti e necessari tentativi di variare il menu, invece, producono sequenze in solitaria ripetitive, appesantite da uno sterile backtracking punteggiato da enigmi trascurabili. Le missioni in cui bisogna difendere ostaggi o scortare personaggi non giocanti, poi, sono talmente blindate da sconfinare nel trial & error.

Nonostante queste falle, *Spartan: Total Warrior* è da considerarsi un esperimento in buona parte riuscito, e si distingue per la sua capacità di adoperare meccaniche vecchia scuola su un numero di avversari da videogioco di prossima generazione. Con quest'opera prima, The Creative Assembly riesce nell'intento di mettere un piede al di là della porta degli action game su console. Il suo bastimento di lupini, a differenza di quello dei Malavoglia, è giunto in porto più o meno integro.

Voto: Sette su dieci

Campo lungo e pedalare

La gestione della telecamera è interamente manuale ed il suo posizionamento costituisce un ulteriore onere per il giocatore già incartato con i controlli. Oltre all'angolazione della ripresa, è importante scegliere il livello di zoom più adatto. Un'inquadratura troppo ravvicinata su una situazione caotica rischia di non riprendere tutti coloro che stanno per attaccare. Se invece la telecamera è eccessivamente lontana, è possibile che si perda di vista il personaggio giocante. Una regia semi-automatizzata, magari con visuale rialzata come in *X-Men Legends*, avrebbe certamente reso meno spettacolare l'azione, ma avrebbe anche permesso una modalità a due giocatori, di cui si sente la mancanza.

Video	
4:3	PS2, Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Audio	
Stereo	PS2, Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Multiplayer	
Split-screen	2
A turni	6
Online	6

I Burning Lap che impiegano vetture di Formula Uno sono le prove più ostili di *Revenge*, richiedendo di percorrere a velocità immani e senza commettere errori tracciati lunghi e insidiosi

Burnout Revenge

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Criterion Games**

Sembra sia trascorso un nonnulla da quando il mensile Edge dedicò la copertina a *Burnout*, promettente racing game dell'allora semisconosciuta Criterion Games, software house inglese con al proprio attivo brutture del calibro di *Red Line Racer*. Sembra ieri, e invece sono passati più di quattro anni. Un arco di tempo durante il quale la serie è cresciuta esponenzialmente, fino a rappresentare, grazie al terzo episodio, il punto di riferimento del genere di appartenenza. Il merito di Criterion è stato quello di aver fatto maturare nel tempo la propria concezione del racing game arcade seguendo un progetto ben chiaro fin dal principio, senza mai tradire le potenzialità e i principi guida già presenti nel capostipite. Ne è prova il fatto che prendendo in mano *Burnout* nel 2005 viene naturale cercare di eliminare gli avversari con le modalità introdotte lo scorso anno da Takedown. *Burnout*, oltre ad essere un franchise commerciale, è un progetto, un cantiere sempre aperto. E in quest'ottica deve essere valutato il nuovo episodio.

Revenge prende quanto offerto dal predecessore e lo dilata ulteriormente. Se nel precedente episodio lo scontro violento tra avversari rimaneva asservito ad una struttura incentrata sulla competizione corsistica, qui diviene ora il perno di tutta l'esperienza. Si tratta di un passo importante nella storia della serie, ed è la conseguenza dell'introduzione di significative varianti alle regole del gioco. Il primo cambiamento consiste nella possibilità di travolgere il traffico cittadino, ad esclusione dei mezzi che viaggiano in senso contrario, dei mezzi pesanti e delle vetture che attraversano orizzontalmente gli incroci. Il traffico non incluso in queste tre categorie è carne da macello digitale, sacrificabile per guadagnare boost o utilizzabile come proiettile da scagliare contro gli avversari. La propria auto lo attraversa come un coltello infilato nel burro caldo, ma non è questa la metafora più adatta a rendere a parole l'inferno che si scatena su schermo durante una gara di *Revenge*. L'unica immagine che vi si può avvicinare è quella della fiesta di Pamplona. Le vetture in gara si accalcano e irrompono su strada come tori meccanici in lega leggera, travolgendo tutto ciò che incontrano con innocente crudeltà. Lo spettacolo che ne scaturisce è potentissimo, sia a livello estetico che tecnico. Le carrozzerie schiumano scintille ed effetti particellari a profusione, mentre un magistrale uso degli effetti sonori sottolinea con potenti muggiti il passaggio radente presso le altre vetture. Il tutto viene sparato a video alla consueta, smisurata velocità, seppur con qualche incertezza di troppo nell'aggiornamento video.

Il track design di *Revenge* è intimamente maligno. Alcune rampe, se imboccate centralmente, proiettano il giocatore direttamente contro palazzi o altri ostacoli impenetrabili. È quindi necessaria un'ottima conoscenza dei tracciati per evitare che i propri voli si concludano in maniera fantozziana

> "Su tutto il gioco aleggia un'opprimente quanto pruriginosa sensazione di casualità che tende a sminuirne l'appeal nel lungo periodo"

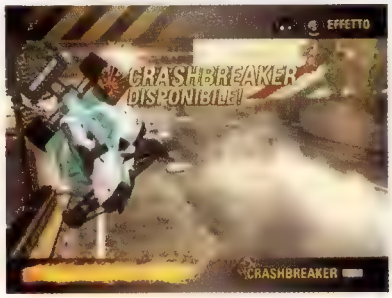
Un altro elemento di gioco a cui Criterion ha rimesso mano è il design dei tracciati, ora trasformati in dedali di scorciatoie e percorsi secondari. Le diramazioni sono segnalate dalla presenza di vistose frecce blu, tanto antiestetiche quanto necessarie per facilitarne l'individuazione anche ad altissime velocità. Alcuni passaggi, di solito quelli più vantaggiosi, non sono segnalati in alcun modo, ma piuttosto mimetizzati nello scenario così da spingere ad una continua perlustrazione e sperimentazione. Non è raro imbattersi in percorsi inediti anche dopo svariate ore di gioco. La funzione di questi 'tracciati nel tracciato', tuttavia, non è semplicemente quella di offrire al giocatore più attento percorsi privilegiati. Anche perché molte diramazioni possono risultare equivalenti o addirittura svantaggiose rispetto alla strada principale. La loro introduzione è asservita alla componente bellica del gioco. I diversi percorsi possono intersecarsi tra loro, così da aumentare le probabilità di fortunose collisioni perpendicolari con gli avversari, oppure concludersi in rampe da cui librarsi in aria per effettuare takedown verticali in fase di atterraggio. Gli stessi punti di separazione tra i bivi rappresentano armi da usare a proprio favore, e contro cui immolare gli avversari in seguito a prolungati scontri fianco contro fianco. In generale, le strade di *Revenge* presentano un cospicuo numero di ostacoli fisici disposti tanto in mezzo quanto ai lati della carreggiata. In questo modo Criterion ha compensato la minore pericolosità del traffico con l'aumento delle probabilità di collisioni spettacolari.

Un cambio non proprio alla pari, in realtà. La possibilità di tamponare parte del traffico, unita all'intricato track design, ha portato ad un notevole cambiamento negli equilibri di gioco. *Burnout* era da sempre incentrato sul concetto di rischio e di ricompensa: per quanto si azzardasse, rimaneva sempre garantito un minimo spiraglio di azione per poter evitare la collisione. La spettacolarità non scadeva mai nel caos. Questo equilibrio si è incrinato in *Revenge*. Le vetture del traffico travolte coprono spesso la visuale, rendendo impossibile evitare lo scontro con i mezzi pesanti o eventuali ostacoli presenti su strada. In questo senso, anche la cascata di scintille ed effetti grafici che annega lo schermo non è certo d'aiuto alla leggibilità dello stesso. Su tutto il gioco aleggia un'opprimente quanto pruriginosa sensazione di casualità che tende a sminuirne l'appeal nel lungo periodo. Criterion se ne deve essere resa conto, e come soluzione

Auto in buca!

La modalità Schianto mette da parte il sistema di moltiplicatori introdotto da *Takedown* e aggiunge nuove variabili come la direzione del vento. Per ottenere punteggi elevati è pertanto necessario studiare attentamente lo scenario di gioco, laddove nel predecessore era sufficiente tuffarsi a pesce sopra al bonus 4x. Chiudono il cerchio delle influenze golfistiche l'importanza rivestita dal peso della vettura per la buona riuscita dello schianto e l'introduzione di un nuovo sistema di partenza, basato sul bloccaggio di un cursore mobile lungo una barra graduata. Il giusto tempismo è ripagato con scatti prodigiosi, mentre i maldestri sono puniti con l'esplosione del motore.

I colori sgargianti dei prequel sono stati coperti da un alone di cupo grigiore metropolitano. La colonna sonora sostituisce il punk giovanilistico ascoltato in *Takedown* con sonorità elettroniche e heavy metal



Il Tour Mondiale introduce un sistema di reputazione che assegna un punteggio dopo ogni gara disputata, tenendo conto del piazzamento e della valutazione di stile conseguita. Quest'ultima parte dall'infimo OK per arrivare a Straordinario, e deve essere incrementata effettuando manovre spettacolari e takedown

ha ulteriormente accentuato l'effetto elastico tra le vetture. Ma come spesso succede, la cura è peggio del male: recuperare i distacchi è ora molto più semplice. Non solo: l'introduzione del crashbreaker anche in gara (sebbene solo in quelle più avanzate) tende un ulteriore mano al giocatore, che è così in grado di limitare i danni di una collisione coinvolgendo nell'esplosione del proprio mezzo anche gli avversari che transitano a 'portata di bomba'.

Il rovescio buono della medaglia è rappresentato dalla componente online. La maggiore enfasi posta nel confronto tra i duellanti piuttosto che nella guida, così come la conformazione dei percorsi, rendono molto più appassionanti i testa a testa tra giocatori in carne e ossa. La competizione è inoltre supportata da una tecnologia all'altezza, e ispirata nel funzionamento al matchmaking di *Halo 2*. Così come avviene nel titolo Bungie, i giocatori si trovano sempre a confrontarsi con avversari dello stesso livello, ed è possibile unirsi ad alcuni amici per affrontare altre compagini in prove a squadre. Il sistema di ranking utilizzato è il cosiddetto ELO, di derivazione scacchistica, e che promette una valutazione più complessa e veritiera rispetto a quanto visto in *Takedown*.

In apertura si è parlato del processo evolutivo di *Burnout* e di come sia rimasto sempre fedele a se stesso. Da questo punto di vista, *Revenge* è un parziale tradimento rispetto ai predecessori: è più viscerale e meno 'cerebrale', e non ci si sente completamente fautori del proprio destino tanto nella vittoria quanto nella sconfitta. Ciò che è stato sacrificato sul piano della raffinatezza è stato senza dubbio restituito sotto il piano della frenesia e dell'appagamento visivo. Un cambio di rotta che rende *Revenge* un gioco più immediato, per certi versi persino frivolo, ma comunque ancora godibilissimo, grazie anche al contributo del gioco in rete e della 'ritrovata' modalità Schianto (vedi 'Auto in buca!'). Difficile quindi condannare senza appello la scelta di Criterion. Ma altrettanto difficile è togliersi dalla testa la sensazione che qualcosa sia andato perso.

Voto: Otto su dieci

Attacco al traffico

Lo scopo di questa nuova modalità è quello di raggiungere una determinata quantità di danni causati al traffico (quantificati in denaro) entro un dato lasso di tempo. Ogni vettura tamponata, oltre ad elargire dollari, contribuisce anche a rimpinguare la scorta di secondi rimasti. Gli incidenti a catena e le mischie, soprattutto quando arrivano a coinvolgere anche i mezzi contromano, moltiplicano esponenzialmente gli introiti. Sebbene l'idea sia interessante e ricca di venature da puzzle game, il risibile grado di difficoltà la svuota di interesse dopo pochissime prove. Peccato, con una maggiore cura (e fatte le debite proporzioni) poteva diventare un *Ikaruga* a quattro ruote.

Le opzioni di gioco che permettono di personalizzare le sfide in multiplayer sono moltissime. Visto che una semplice schermaglia con gli amici su di una mappa anche piccola può durare qualche ora, è consigliabile presentarsi all'appuntamento con i DS ben carichi

Advance Wars: Dual Strike

Sistema: **NDS** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Intelligent Systems**

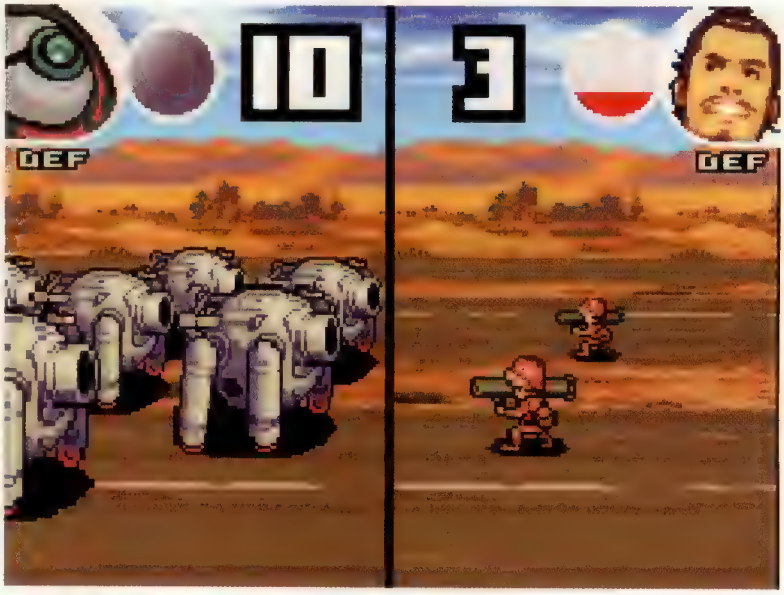
L'arrivo su DS del "gioco per cui è stato realizzato GBA" (cit. **VG**014, La Storia di *Advance Wars*) era atteso dagli appassionati della serie con tante speranze e alcuni dubbi. Questi ultimi, nemmeno a dirlo, derivavano dalla pochezza delle innovazioni di *Advance Wars: Black Hole Rising* rispetto all'episodio originale. Tra i due capitoli per GBA, in effetti, le differenze erano minime. Per questa edizione DS, però, Intelligent Systems ha veramente esplorato a fondo le dinamiche di gioco alla base di *Advance Wars*. Ogni minimo ritocco al canovaccio originario avrebbe potuto avere conseguenze catastrofiche, ed è confortante accorgersi che il lavoro di rinnovamento è stato invece portato a termine con cognizione di causa. Insomma, le infinite possibilità e combinazioni alla base del successo di una guerra giocattolo sono semplicemente state ampliate, senza però azzardare mosse che snaturassero gli equilibri di base.

La serie di *Advance Wars* rimane, comunque, la visione di Nintendo del gioco degli scacchi, basata com'è su un ritmo scandito da turni ben definiti e da una grande varietà di componenti strategiche. Queste ultime spiccano soprattutto per semplicità, immediatezza e trasparenza, lasciando ben pochi dubbi sia agli Ufficiali Comandanti alle prime armi, sia ai generali più smemorati. A dire il vero, anche le specifiche hardware di Nintendo DS finiscono per rendere *Advance Wars: Dual Strike* il più immediato dei giochi strategici, aiutando i giocatori per mezzo di un semplice sistema di controllo basato sull'utilizzo dello stilo e, soprattutto, grazie alle utilissime schede informative sistemate in buon ordine sul display superiore (le stesse schede che su GBA potevano essere richiamate premendo un tasto dorsale). A proposito della varietà delle componenti strategiche, è importante sottolineare come queste siano legate a tre elementi ben distinti, ovvero la conformazione del campo da battaglia, la varietà delle truppe e dei mezzi bellici e le differenti personalità degli Ufficiali Comandanti. Solo l'ultimo di questi fattori è stato approfondito sensibilmente, ma è comunque opportuno analizzarli tutti uno per uno.

Il primo, ovvero quello che ruota attorno alle caratteristiche specifiche di ogni zona del terreno, continua a recitare un ruolo di primo piano nella pianificazione strategica. Ogni zolla del territorio vanta diverse proprietà difensive, consigliando quindi attacchi dalle sommità delle montagne e rendendo inopportuni attraversamenti di guadi e di fiumi. Il terreno influisce inoltre sui movimenti dei mezzi da battaglia, rendendoli difficoltosi e spossanti o negandoli del tutto. Sono poche le variazioni apportate da Intelligent Systems sotto questo profilo, se si escludono alcune nuove costruzioni belliche. Resta il fatto che, in certe situazioni, il campo da battaglia si estende a dismisura, andando a occupare anche il display superiore. Quando ci si trova impegnati su due schermi contemporaneamente, è possibile delegare alla CPU le gestione del fronte di battaglia secondario, ma è assai sconsigliato. L'opportunità di combattere su due mappe intimamente connesse tra di loro è parecchio stimolante, e a tratti rimanda all'esperienza dei giocatori di scacchi professionisti impegnati contemporaneamente su più sfide.

Il secondo degli elementi strategici alla base del successo della formula di *Advance Wars* sono i mezzi bellici coinvolti negli scontri. Sono sette i nuovi veicoli, tutti perfettamente integrati nel canovaccio giocoso. Buona parte del divertimento nasce proprio dalla sperimentazione di nuove strategie appoggiandosi alle peculiarità di ognuno di questi mezzi. Come ovvio, però, anche i carri armati o i caccia più devastanti possono essere sconfitti individuandone il proverbiale tallone d'Achille. Il prepotente Megatank, per esempio, soffre per via della lentezza e della necessità di essere continuamente rifornito di munizioni, mentre il rapidissimo caccia stealth, per quanto difficilmente individuabile nel corso delle battaglie, ha seri problemi di autonomia. Il sottile gioco di equilibri tra i tanti mezzi coinvolti, ovvero fanti armati, lanciarazzi e lanciamissili, bombardieri, navi da battaglia e così via, continua a funzionare alla perfezione, rendendo di fatto possibili vittorie sulla carta impensabili.

L'ultimo dei fattori strategici che vale la pena esaminare è quello orbitante attorno alle personalità degli Ufficiali Comandanti. Questi, che prima e dopo ogni battaglia sono sempre impegnati a prendersi malvagiamente in giro e a riempirsi di male parole, si presentano all'appello di *Advance Wars: Dual Strike* assieme a nove personaggi inediti, uno più caotico ed improbabile dell'altro. A rendere interessante ogni UC concorrono abilità e poteri speciali peculiari, che come in *Black Hole Rising* vantano due livelli di potenza. Le vecchie conoscenze tornano a farsi apprezzare ora per la forza bruta (Max), ora per l'equilibrio tra le doti offensive e difensive (Andy), ma anche i nuovi presentano caratteristiche significative (Jake, il protagonista

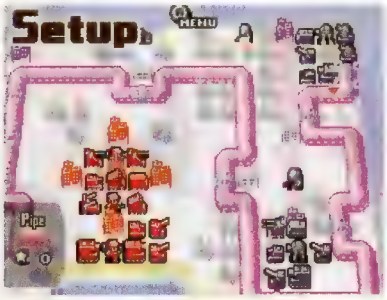


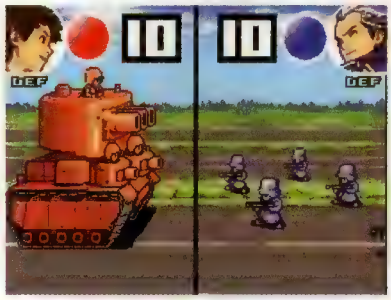
Ovviamente c'è spazio anche per il solito editor di mappe. Non è di difficile utilizzo, ma visto l'incredibile numero di cartine da battaglia, difficilmente si sentirà il bisogno di nuove teatri di guerra

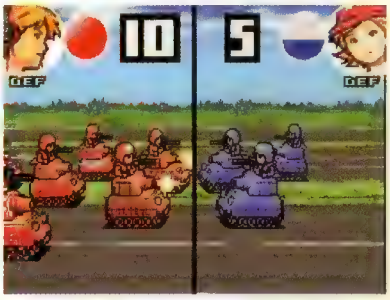
"Il sottile gioco di equilibri tra i mezzi coinvolti continua a funzionare alla perfezione, rendendo possibili vittorie sulla carta impensabili"

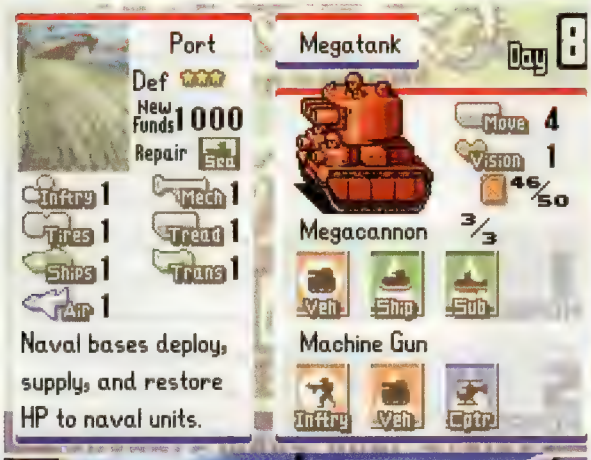
Il vecchio e il nuovo

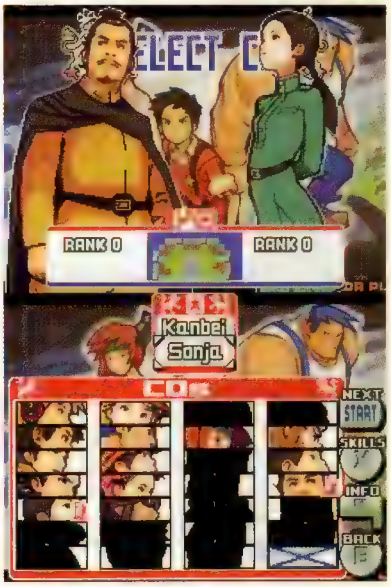
Come tradizione, il buon vecchio Hachi aspetta i giocatori nel suo negozio, pronto a vendere possibilità di personalizzazione e nuove mappe da battaglia. Inserendo nello slot per i giochi GBA di Nintendo DS una copia di *Advance Wars* o di *Black Hole Rising* è possibile acquistare, ad un prezzo simbolico, alcune mappe segrete e dei nuovi wallpaper. Bisogna comunque prestare attenzione al fatto che l'edizione americana di *Advance Wars: Dual Strike* non riconosce le versioni europee, e viceversa.



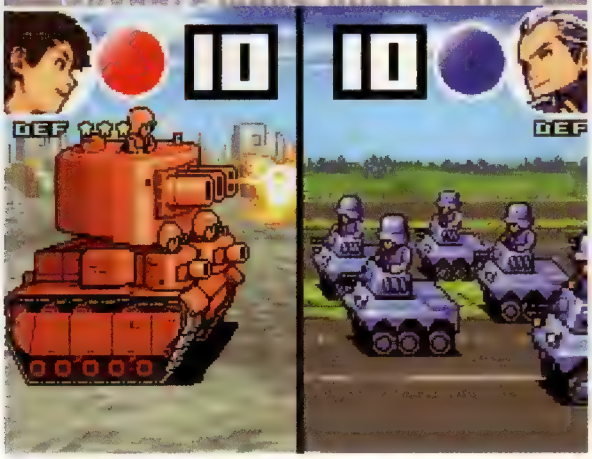








Curiosamente, durante le sfide in multiplayer non è concesso ai giocatori eliminati o sconfitti di spegnere il proprio DS, pena la caduta della connessione per tutti i partecipanti ancora attivi

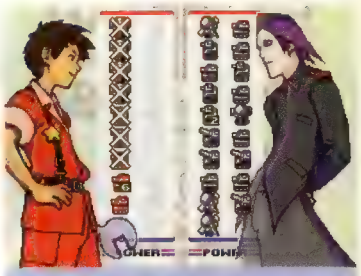


assoluto della modalità Campagna, combatte con grande efficacia nelle pianure).

L'elemento più importante di *Advance Wars: Dual Strike*, comunque, è da ricercarsi nella rinnovata opzione di scambio degli UC nel bel mezzo degli scontri. Prima di molte battaglie starà al giocatore decidere quale UC schierare in battaglia, e soprattutto a quale generale affidare le sorti dello scontro turno dopo turno. Le implicazioni strategiche di una opportunità simile sono ovvie per ogni appassionato della serie, ed esplodono con prepotenza quando ci si accorge che i poteri speciali degli UC coinvolti possono essere sfruttati all'unisono, lasciando spazio a combinazioni più o meno efficaci e a due turni di gioco consecutivi, fondamentali per spezzare spossanti situazioni d'equilibrio. Gli UC, inoltre, guadagnano punti esperienza da spendere per acquistare nuove abilità specifiche (come un maggiore impatto offensivo o una migliore difesa per gli APC).

Al fianco delle novità che si esprimono sul campo di battaglia si stagliano le innovazioni alla struttura di gioco vera e propria. La modalità Campagna risulta interessante soprattutto se intesa come una sorta di enorme Tutorial in vista di quelle sfide in multiplayer che, per merito del collegamento WiFi, arrivano finalmente a ricoprire il ruolo principale che già spettava loro dai tempi della versione GBA. Giocando in singolo è fin troppo facile, per i più esperti, approfittare delle lacune e delle ingenuità dell'approccio bellico dell'IA, e questo è uno dei pochi difetti che ancora macchiano *Advance Wars*. Funziona bene, invece, la nuova modalità Survival, che vuole i giocatori impegnati in battaglie assoggettate a condizioni e limitazioni particolari (siano esse di natura temporale o economica). Ma come detto, il cuore di *Advance Wars: Dual Strike* è da ricercarsi nel multiplayer. Fino a quattro giocatori possono sfidarsi contemporaneamente, divisi in squadre o tutti contro tutti, approfittando di una disponibilità di mappe (e quindi di situazioni di gioco) semplicemente enorme. Con più DS accesi, *Advance Wars: Dual Strike* si trasforma in un gioco da tavolo elettronico capace di ridicolizzare Risiko! e di sfidare la complessità di Shogun. Una volta trasformatosi in un board game, *Advance Wars* riesce a brillare per equilibrio, completezza e coerenza. Insomma, *Advance Wars: Dual Strike* è un gioco di una complessità fuori dal comune e, cosa ancora più importante, di una accessibilità altrettanto marcata.

Voto: Otto su dieci



Tutti contro tutti

Con una sola copia del gioco è possibile scaricare sui DS degli amici una delle modalità secondarie, ovvero quella chiamata Combat. Si tratta senza dubbio della più debole delle alternative alla Campagna, trasformando di fatto un gioco strategico a turni in uno spara e fuggi estremamente elementare. Confusionario, chiassoso e parecchio limitato, funziona solo e soltanto come diversivo tra una partita a *Meteos* e l'altra.

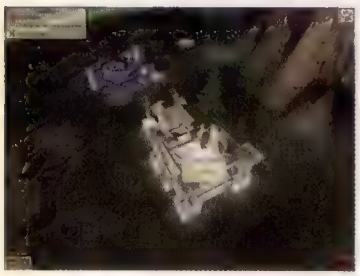
Black & White 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Games** Sviluppatore: **Lionhead**

Pentium 4 1.4GHz
512MB RAM
Scheda video 64MB con pixel shader 1.1
Scheda audio DirectX 9.0c
3.5GB su HD

Pentium 4 4.2GHz
1GB RAM
Scheda video 256MB con pixel shader 1.1
Scheda audio DirectX 9.0c
3.5GB su HD

LAN	64
Online	64



Una creatura ben addestrata provvederà a tutti i bisogni del giocatore, che potrà così concentrarsi sugli aspetti cardine del gioco, delegando le azioni ripetitive al suo fedele alleato

Il sesso non è solo un diletto in *B&W2*, ma una necessità: creare discepoli procreatori e riempire il villaggio di statue della fertilità permette di aumentare la popolazione e sfornare eserciti imponenti

Per millenni l'umanità si è posta il problema di rappresentare Dio, di dare forma a un concetto personale e indefinibile come quello di divinità. Peter Molyneux, di contro, ha sempre preferito osservare il mondo da una prospettiva radicalmente opposta, passando anni a chiedersi come potrebbe apparire la Terra agli occhi di un dio. Invece di andare alla ricerca dell'astrazione più adeguata a simboleggiare colui che tutto vede e tutto sa, Peter ha lavorato sul modo di visualizzare e interagire con il mondo, disinteressandosi completamente di trovare una maniera per rendere a video il divino protagonista.

In *Black & White 2* la sua presenza è rappresentata da una mano, tramite la quale il giocatore può interagire con l'universo del gioco. Niente noiose combinazioni di tasti da memorizzare, ma un sistema intuitivo e rilassante, che fa della semplicità il punto di forza. Il tasto destro permette di muoversi, quello centrale di ruotare la visuale, e quello sinistro di accedere a una serie di azioni dipendenti dal contesto. Non ultima, la rotella di scrolling si rivela il dispositivo più adeguato per gestire lo zoom: basta un piccolo movimento per passare dalla visuale panoramica all'analisi dettagliata del volto di un personaggio, quasi si avesse di fronte una versione aggiornata in tempo reale di Google Earth. È un sistema di controllo minimalista, però capace di fomentare la sperimentazione e di concentrarsi sulle caratteristiche del gioco piuttosto che sull'interfaccia. Basta passare il dito sopra un oggetto per vedere apparire tutte le statistiche a esso relative, mentre col tasto sinistro si attiveranno le eventuali azioni disponibili. Trascinate un edificio già esistente e lo avrete clonato, pronto per essere disposto dove volete; raccogliete un cittadino e posatelo vicino a un campo per farne un contadino, o lanciatelo in aria per far capire a tutti che con un dio non si scherza.

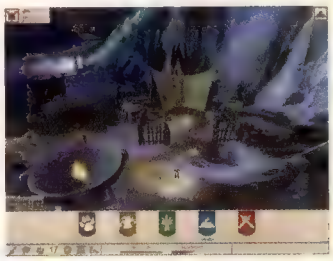
Ed è sempre tramite questa mano che si esercita il ruolo di 'genitori' di una creatura divina, un cucciolo da crescere ed educare sino a renderlo indipendente. Non si tratta di un semplice Tamagotchi col quale intrattenersi nei momenti di relax, bensì di un fondamentale alleato, talmente integrato nelle meccaniche del gioco da risultare un'estensione dell'interfaccia. Astraendo al massimo il gameplay, lo si può considerare come uno strumento di scripting: carezze e baci lo convinceranno a proseguire o meno nel suo modo di fare, mentre l'utilizzo di un guinzaglio permetterà di assegnarli dei compiti specifici. Considerati i problemi di apprendimento tipici del primo *Black & White*, Lionhead ha preferito far comunicare la bestia tramite fumetti, così che il giocatore possa sapere sempre cosa stia pensando e agire di conseguenza. Una fine messa a punto di questi parametri e l'animale si occuperà senza problemi dei villaggi sotto il proprio dominio. A seconda dell'indole che gli viene trasmessa, potrà risultare un docile compagno degli umani, che sfrutterà la sua notevole stazza e i suoi poteri per andare incontro alle loro esigenze, oppure un temibile semidio, che incuterà timore nella gente e devasterà tutto ciò che incontra.

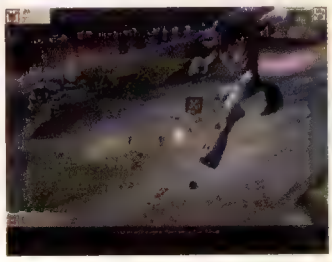
> "Oltre a occuparsi delle questioni divine, il giocatore si deve anche improvvisare stratega, guidando le armate alla conquista dei popoli avversari"

Le prime fasi del gioco trascorrono prendendo confidenza con comandi e creatura attraverso una serie di minigiochi adibiti allo scopo. Si inizia così a capire come funziona il sistema di tributi, come ottenere potere dal proprio popolo e soprattutto come costruire e gestire gli eserciti. Questi ultimi rappresentano la vera innovazione rispetto al predecessore: se *Black & White* risultava un'accozzaglia di idee messe assieme senza un disegno superiore, il seguito è finalmente dotato di un gameplay più strutturato. Oltre a occuparsi delle questioni divine, il giocatore si deve anche improvvisare stratega,

Un mondo parlante

La cura risposta nell'aspetto grafico di *Black & White 2* non è un mero vezzo estetico: alberi, edifici e personaggi sono tutti caratterizzati in modo da riflettere il proprio orientamento morale. Se si opta per la via del bene, paesaggi da fiaba fanno da contorno a una giocosa creatura circondata da cittadini danzanti, mentre coloro che si faranno tentare dal male si troveranno di fronte a una vegetazione spoglia, ingrigita da fumanti macchine di morte e tortura, con il benestare di un feroce animale che si nutre solo di carne umana.





Il sistema di addestramento della creatura è ora più semplice e intuitivo di quanto visto nel prequel, permettendo di modellare in maniera più precisa la sua indole comportamentale

guidando le armate alla conquista dei popoli avversari o anche solo limitandosi a porle in difesa dei propri avamposti.

La gestione delle battaglie, basilare se confrontata agli RTS più in voga, viene complicata da una serie di variabili che, nelle loro semplicità, danno spessore e freschezza alle guerre: oltre a muovere le bandiere che rappresentano i plotoni verso i loro avversari, è necessario coinvolgere la propria creatura, nonché intervenire 'personalmente' con una serie di miracoli distruttivi e difensivi. Non si raggiungono certo le sottili strategie di *Rome: Total War*, ma l'azione risulta molto più immediata pur non mancando della profondità necessaria. Ciò che più intriga è la gestione delle risorse, presente ma quasi invisibile al giocatore, che si trova solo a istruire i propri cittadini e la creatura, per poi vedere il tutto realizzato in maniera automatica. Nelle emergenze, il giocatore/dio può sempre agire in prima persona, ma nella maggior parte dei casi sarà possibile dedicarsi esclusivamente alle mansioni più interessanti, come gestire le battaglie o far evolvere nel migliore dei modi le proprie città.

Black & White 2, insomma, è finalmente il gioco che il prequel non è stato. Le intuizioni del primo episodio sono maturate e integrate in un contesto più ampio. Invece di una serie di livelli messi insieme a caso, senza significato, il seguito offre sfide più frizzanti fra un'isola e l'altra, permettendo di esaminare e godere al meglio di ogni aspetto del gioco. Il ruolo da prima donna, in ogni caso, è svolto dalla creatura, che pur evolvendo e accompagnando il giocatore dall'inizio alla fine, può essere rieducata e plasmata a seconda delle necessità. I più distratti la vedranno come un semplice schiavo nei periodi di pace e come ubersoldier in caso di guerra, ma non saranno pochi a concentrarsi su di essa. La struttura dell'IA della bestiola potrebbe essere definita frattale: piccole variazioni dei parametri sfociano in comportamenti completamente diversi. Per rendersene conto basta lasciare il PC acceso una notte dopo aver variato leggermente l'allineamento morale: la mattina dopo è possibile riscontrare modifiche anche sensibili nei villaggi.

Pur essendo più 'vincolante' rispetto al dispersivo predecessore, *Black & White 2* non nega la libertà di sperimentazione a chi preferisce dilettarsi con la creatura, quasi ci si trovasse di fronte a una versione evoluta di *Little Computer People*. Purtroppo, dal primo episodio si porta dietro il fastidioso limite di una traduzione italiana ben poco ispirata, con inflessioni dialettali e non certo all'altezza delle controparti inglesi. Per i conoscitori della lingua il problema fortunatamente non si pone dal momento che esiste un'opzione per giocare nell'idioma originale. Ma al di là della localizzazione, pur essendo "il gioco che il prequel non è stato", *B&W2* rinnega parte delle ambizioni da cui proviene, semplificandosi, snellendosi, velocizzandosi. Taluni potranno gridare al tradimento. Altri applaudire l'umiltà di Lionhead. In ogni caso, si tratta di un god simulator di grande calibro.

Voto: Otto su dieci

Gli manca la parola... anzi no

La creatura del primo episodio era mossa da una delle IA più evolute mai incontrate in un videogioco. Un pesante fardello per i programmatori, che si sono trovati a doverla migliorare ulteriormente, senza rischiare di scontentare i giocatori. Il risultato è stato raggiunto. L'animale parla e obbedisce agli ordini scongiurando le incomprensioni. Tarando correttamente e costantemente i parametri, ci si ritrova con un alleato al quale affidare i villaggi senza timore di brutte sorprese. Il rovescio della medaglia è una certa prevedibilità del comportamento, che raramente porta alle situazioni paradossali che caratterizzavano il precedente *B&W*.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Paradox Development**

4:3	PS2, Xbox
Scan. progressiva	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Dolby 5.1 Surround	Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2
Offline	PS2, Xbox (2)

Le inquadrature in-game sono automatiche ma, al pari di *Snake Eater*, è possibile ruotare la telecamera di pochi gradi in qualsiasi direzione. Nonostante la possibilità di scegliere fra tre livelli differenti di zoom, la regia sembra fare di tutto per impedire di capire dove andare

Non è la prima volta che Midway traghetta l'universo di *Mortal Kombat* fuori dalla famiglia del picchiaduro a incontri. *Special Forces* e lo spin-off dedicato a Sub Zero esploravano le terre dell'action/adventure con venature platform, ma lo facevano in maniera talmente svogliata e grossolana da risultare ingiocabili. Visti i precedenti, l'annuncio dell'esistenza del progetto *Mortal Kombat: Shaolin Monks* è parso una sorta di minaccia verso il settore. Fortunatamente Midway è riuscita a trovare negli sviluppatori Paradox Development, già autori del violentissimo e mai ufficialmente uscito *Thrill Kill*, gli interpreti ideali per il franchise. Il risultato finale è un prodotto quantomeno decente.

Shaolin Monks inizia in quello che per la serie può essere considerato il migliore dei tempi e dei luoghi: là dove il primo *Mortal Kombat* terminava. Una sequenza introduttiva ipercinetica e registicamente ottima immortala il duello finale dei kombattenti contro Goro e Shang Tsung. L'inevitabile vittoria dei primi segna la fuga precipitosa dei secondi, a seguito della quale si apre una voragine che inghiotte Liu Kang, il clone di Bruce Lee, e Kung Lau, dal cappello tagliente in stile 'Goldfinger'. Incidentalmente, i due protagonisti dell'opera.

Il sistema di combattimento di *Shaolin Monks*, pur non vantando la profondità e la completezza di *Devil May Cry 3* e *Ninja Gaiden*, si lascia apprezzare per una selezione di mosse più che adeguata, unita ad una ricca possibilità di concatenazione delle stesse. Le tecniche speciali, eseguibili con il supporto di un tasto dorsale, sono limitate da una barra di potenza a svuotamento progressivo che scoraggia l'adozione di stili di combattimento furiosi e poco ragionati. Anche l'efficacia della parata è collegata a tale barra, pertanto le strategie troppo difensive sono parimenti ostacolate. L'ideale per avere ragione dei numerosi nemici è produrre combo lunghe e veloci su obiettivi multipli, sfruttando le manovre evasive per evitare situazioni d'accerchiamento. Con un po' di pratica è possibile accumulare sequenze consecutive di hit che oltrepassano la tripla cifra. Tuttavia, mentre la voce cavernosa tipica di *Mortal Kombat* si spertica in aggettivi superlativi, non si può non pensare che gran parte del merito di un simile volume di chain vada al sistema di conteggio, più che al giocatore. L'hit counter tollera infatti intervalli fin troppo elevati tra un colpo andato a segno e l'altro, e addirittura non si azzera quando il protagonista riceve un danno.

> "L'ideale per avere ragione dei nemici è produrre combo lunghe e veloci su obiettivi multipli, sfruttando le manovre evasive per evitare l'accerchiamento"

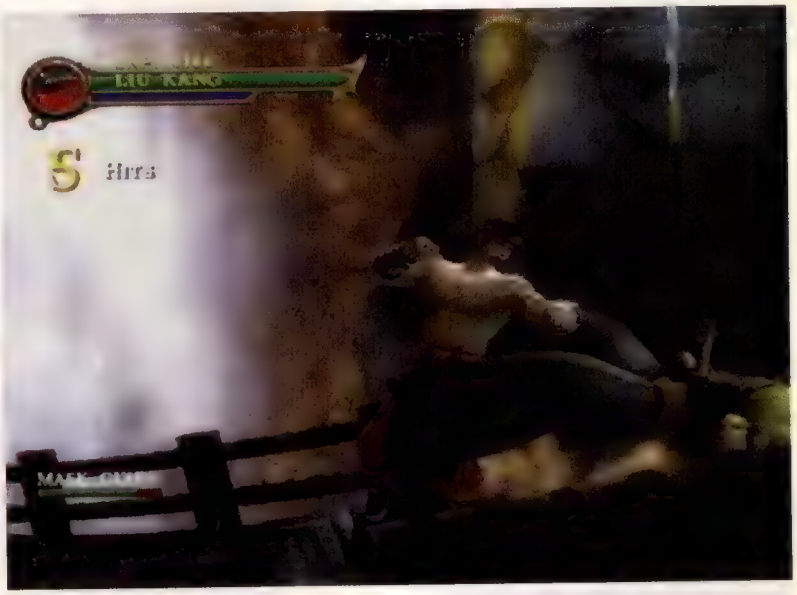
Radici

Shaolin Monks rivela una mastodontica operazione di rispetto della continuity. Ogni area è stata progettata sulla base gli stage dei coin-op originali. Non si tratta unicamente di citazioni dirette, ma anche di aneddotica sviluppata negli anni dal fandom. Ad esempio, chiunque giocando al primo *MK* avrà fantasticato sulla possibilità di dare in pasto il proprio avversario agli alberi stregati dello stage della foresta. In *Shaolin Monks* è finalmente possibile. Ma le citazioni sono tali e tante che solo i maggiori true believer sapranno coglierle tutte. Un effetto collaterale di tutto ciò è che simili location, che già nel '93 non brillavano per gusto, risultano oggi piuttosto bruttine.

La generale facilità di gioco, culminante in boss dal grado di sfida prossimo a zero, non aiuta certo ad approfondire le tecniche di combattimento. A ben vedere, le uniche occasioni in cui *Shaolin Monks* risulta ostico occorrono non in ragione di opponenti difficili da battere, bensì in frangenti in cui il gioco stesso non dà il minimo indizio sul da farsi. E quando l'indizio c'è, è spesso insensato. Perché il serpente gigante, invece di attaccare il giocatore, gira vorticosamente attorno ad alcune colonne? E perché abbattere tali colonne dovrebbe uccidere il serpente?

La noia prima o poi farà capolino in *Shaolin Monks*, se si è da soli. Il titolo Midway esprime infatti il meglio di sé nella modalità cooperativa, che permette a due giocatori di affrontare lo story mode spalleggiandosi nella stessa inquadratura. Scene come questa diventano così all'ordine del giorno: Liu Kang isola un Tarkata ignaro di ciò che sta per accadergli, inizia a tartassarlo con una scarica di colpi e conclude con l'uppercut simbolo della serie, che scaglia l'avversario in aria. Non pago, Kang salta, raggiunge lo sventurato in volo, assesta una girandola di pugni a cui fa seguito una presa che gli consente di lanciare il soggetto verso Kung Lau. Questi salta, intercetta i brandelli rimanenti del povero Tarkata e infila la sua combo d'ordinanza. Goto 10.

Purtroppo, l'impossibilità per un secondo giocatore di fare ingresso in una partita in singolo già avviata e, simmetricamente, di poter percorrere in solitaria un tratto di modalità cooperativa, compromette l'utilizzo di quest'ultima presso chiunque non abbia un amico incatenato in salotto. Ed è un vero peccato, perché *Shaolin Monks* è chiaramente progettato



La modalità versus cerca di riproporre l'originario gameplay a incontri della serie. I combattimenti risultanti sono però/pertanto decisamente piatti. Paradox Development ha pensato quindi di vivacizzare il tutto inserendo nelle arene alcuni bot e la possibilità di impossessarsi di armi da taglio

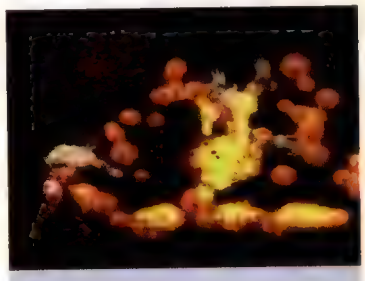
attorno a questa modalità, e i vari puzzle che richiedono l'intervento di due giocatori per sbloccare i numerosi extra (tra cui *Mortal Kombat II*) non fanno che ribadirlo.

Tuttavia, anche in coppia, i nodi di un sistema di combattimento che dopo le prime ore non ha più molto da dire arrivano inevitabilmente al pettine. Anche perché il contorno al gameplay allestito da Paradox Development non giunge in soccorso dell'opera. Le fasi di platforming risultano scontate e non costituiscono una sfida a causa di un'estrema tolleranza nella meccanica del salto. Le sessioni esplorative sono invece minate da un level design su rotaia che ricorda gli stage di *Crash Bandicoot*. Il cicerone Raiden non fa che ricordare al giocatore l'importanza di ripercorrere aree già visitate una volta acquisiti nuovi poteri, ma questo backtracking è più che altro un tentativo di allungare il brodo. Ne è la riprova il fatto che in seguito alla sconfitta di un boss, non vi sono teletrasporti che riportino all'hub: sarà invece necessario rifarsi a piedi tutto lo stage appena percorso.

La componente narrativa di *Shaolin Monks* si prende carico di dare una particina a tutto il cast dei primi due *Mortal Kombat* (più alcune guest star). Questo fa sì che molti personaggi, dopo un'immotivata apparizione, si limitino a timbrare il foglio di presenza per poi scomparire senza ragione. La trama stessa veicola assurdità e pacchianerie a profusione, ma questo non gioca a sfavore del titolo Midway. L'anima tamarra della serie *Mortal Kombat* e la sua fiera ostentazione di tematiche da z-movie sono qui riprodotte con una certa consapevolezza. Se il giocatore sceglie di stare al gioco, può divertirsi con cutscene degne di Ed Wood e momenti da cinematografia Troma. Ad esempio, prima del duello con Baraka, questi si diverte a torturare un monaco Shaolin davanti al giocatore. Gli artigli del mostro gli trapassano il petto, poi la sua testa. Il sangue scorre a fontana dalle due ferite mortali. I resti del poveretto vengono quindi gettati ai piedi di Liu Kang. Questi, preoccupato, si china ad esaminare il fresco cadavere, lo scuote e grida: "Are you okay?".

Pur prendendo le distanze dai precedenti, sciagurati esperimenti, *Mortal Kombat: Shaolin Monks* riesce a distinguersi dalla specializzata concorrenza di titoli come *Devil May Cry* e *God of War* quasi esclusivamente per la sua modalità cooperativa. I numerosi riferimenti all'universo di *Mortal Kombat* (vedi box Radici) riusciranno comunque ad accontentare i fan della serie. Se ancora ve ne sono.

Voto: Sette su dieci



Finish him!

In ogni *Mortal Kombat* che si rispetti non possono certo mancare le Fatality, le tecniche splatter che uccidono all'istante l'avversario. *Shaolin Monks* arricchisce il menu con l'aggiunta di Multality e Brutality. Le prime colpiscono tutti i nemici che si trovano in prossimità del giocatore; le seconde garantiscono alcuni secondi di onnipotenza. L'esecuzione di tali tecniche avviene in maniera simile ai colpi di grazia di *God of War*, con il gioco che si ferma per qualche istante in attesa di una sequenza di input. Laddove *GoW* proponeva di fatto un quick timer event, *Shaolin Monks* richiede di inserire con tutta calma il pattern di una Fatality precedentemente memorizzato.

4:3

Stereo

2

La realizzazione di *Raiden III* è un inno alla indolenza. Pur di evitare la rappresentazione dei mastodontici crateri che nei prequel venivano scavati sul fondale in seguito al rilascio di una smart bomb, quest'ultima si limita a produrre una semplice onda d'urto aerea

Raiden III

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Taito** Sviluppatore: **Moss**

Raccapricciante, assolutamente raccapricciante. *Raiden III* è un disastro con pochi precedenti nell'attuale panorama videoludico, tale da far amaramente rimpiangere la squallida indolenza di quei seguiti che si limitano a riproporre pedissequamente il gameplay dei rispettivi prequel. E questo perché *Raiden III* non si accontenta di essere una rivisitazione degli apprezzati predecessori, ma una loro parodia. Concedendo a Taito il beneficio del dubbio in considerazione dell'inestimabile contributo recato all'evoluzione del videogioco sin dalle origini, **Videogiochi** preferisce pensare che *Raiden III* sia solo uno scherzo messo in piedi ai danni degli ignari videogiocatori, per quanto di pessimo gusto. Anche perché non sarebbe altrimenti possibile approdare a nessuna giustificazione plausibile in grado di spiegare come Moss sia riuscita nell'impresa di realizzare un seguito nettamente inferiore persino al capostipite della serie pubblicato ormai quindici anni fa.

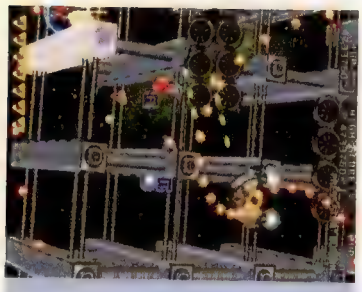
Immaginare questo terzo capitolo è affare semplicissimo per un appassionato del genere. Basta semplicemente riciclare in una indegna grafica in tre dimensioni parte dei livelli e la quasi totalità dei veicoli nemici visti in *Raiden DX* (al punto che sfigurerebbero anche al confronto del più indecente shoot'em up che abbia mai infestato una console a 16bit) e rimescolare poi tutto in una fiacca interpretazione del gameplay originale. Non solo Moss ha trovato opportuno riproporre tutti i difetti che lo affliggevano, ma ha avuto premura di aggiungerne di nuovi.

Il giocatore può contare su un'arma primaria e una di supporto meno efficace. Nel primo caso la scelta è circoscritta a sole tre alternative: missili deboli ma sparati a ventaglio per un ampio raggio d'azione, un laser potentissimo ma concentrato in uno spazio ristretto ed infine un raggio di media potenza ma orientabile a piacimento manovrando l'astronave. È interessante notare che laddove le prime due siano rimaste invariate rispetto ai predecessori, quest'ultima è stata inspiegabilmente privata della facoltà di agganciare un bersaglio qualsiasi. Più che una modifica è più opportuno considerare questo intervento come una vera e propria mutilazione se si considera che il sistema di gioco risulta ora privato di una risorsa importante.

Come se non bastasse, non solo non è consentito variare a piacere la velocità del proprio mezzo, ma nemmeno incrementarla con appositi bonus come in tutti gli shoot'em up 'civili' che affidino nelle mani del giocatore un veicolo paurosamente lento quale quello che ci si ritrova a pilotare in *Raiden III*. Un mezzo impacciato al punto che persino un'operazione tanto semplice quanto vitale come la raccolta dei bonus fluttuanti obbliga a letargici 'inseguimenti' dell'agognato upgrade con tanto di slalom disperati in mezzo al fuoco nemico. La pratica del potenziamento è resa ancor più snervante per l'incertezza che deriva dalle cadenzate variazioni delle proprietà dei bonus, rappresentate da opportuni cambiamenti cromatici.

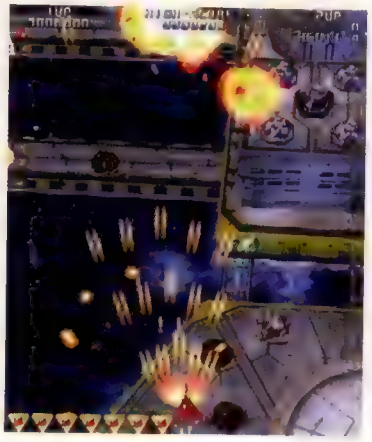
Per il resto, *Raiden III* si affida agli schemi più classici dello sparatutto a scorrimento. Niente trick shooting, combo o complessi meccanismi da padroneggiare con tumultuose sessioni di gioco. *Raiden III* si fonda sul confronto schietto: i nemici vanno abbattuti prima che possano recar danno. Per offrire una qualche attrattiva in un mercato rischiarato dalla luce emanata da *Gradius V* (l'attuale campione sulla scena degli sparatutto canonici), la sua forza dovrebbe di conseguenza fondarsi su elaborati pattern di attacco avversari o sulla sapiente alternanza delle armi. Ma non c'è niente di tutto questo in *Raiden III*. Al contrario, Moss si presenta al (mai come in questo periodo) famelico pubblico di shoot'em up con una pietanza avariata che due lustri fa avrebbe nauseato persino il videogiocatore più accondiscendente.

Voto: Due su dieci



Ribaltamento importuno

L'unica caratteristica di *Raiden III* che possa considerarsi in linea coi tempi è la presenza di una modalità che ruota lo schermo di 90 gradi. A questa si accompagna una seconda opzione artefice di un dilatamento dell'area di gioco (e conseguentemente delle proporzioni) che consente di ammirare il titolo in una nauseabonda visione a schermo intero. Sfortunatamente, non è possibile invertire i controlli per adeguarli alla nuova rappresentazione orizzontale nel caso in cui l'utente non intenda poggiare il televisore su un lato.

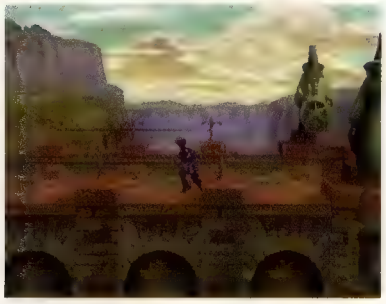


Radiata Stories

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Tri-Ace**

4:3

Stereo

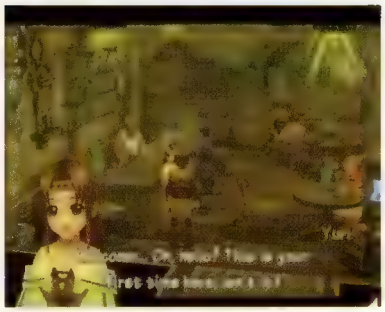


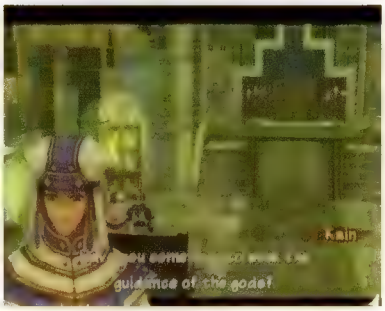
Ancora una volta, Tri-Ace porta una ventata di vitalità ad un genere che negli ultimi anni sembra essersi ottusamente ripiegato su se stesso. Sebbene da un punto di vista genetico sia paradossalmente tra quelli maggiormente predisposti al rinnovamento, le imponenti risorse umane ed economiche richieste nella realizzazione di un gioco di questo tipo portano ad un generalizzato abuso di formule sicure che se da un lato offrono garanzie, dall'altro condannano l'intero settore ad una pericolosa apatia. È per questo motivo che l'operato sempre frizzante di Tri-Ace conforta il cuore degli appassionati. Ma a differenza dello stravagante *Valkirye Profile* (e solo chi ci ha giocato fino in fondo sa con quanta enfasi positiva **Videogiochi** si compiaccia di definirlo tale), con *Radiata Stories* la software house giapponese soddisfa la sua voglia di sperimentazione aderendo il più possibile alla struttura classica del gioco di ruolo di matrice nipponica.

Coerenza è la parola d'ordine. L'obiettivo che Tri-Ace si era proposta con *Radiata Stories* era la creazione di un mondo che il giocatore potesse percepire vivo e pulsante, quasi animato da un'autonoma consapevolezza. E si è tentato di soddisfarlo attraverso la complessa interazione di due fattori essenziali, tempo e individualità. In *Radiata Stories* il passare del tempo è realmente scandito dal susseguirsi di ore e minuti e trova compiuta rappresentazione nel ciclo ordinato tra giorno e notte. Tuttavia, distinguendosi da giochi come *Brave Fencer Musashi* o *Ocarina of Time*, tale avvicendamento influenza costantemente la vita degli NPC, non solo in momenti prestabiliti. Ognuno di loro, da quelli reclutabili fino al più insignificante, impiega il proprio tempo a seconda delle necessità, ragion per cui diventa possibile seguire da vicino la routine di un fabbro, vederlo uscire dalla sua abitazione al mattino, recarsi al lavoro, fare una pausa-passeggiata, tornare alla fornace e quindi rincasare per concedersi il meritato riposo. E lo stesso vale per le giornate degli studenti, delle casalinghe, degli avventurieri. Sebbene ciascuna località sia separata dall'altra da una breve pausa di caricamento, il gioco tiene sempre traccia degli spostamenti di ogni individuo, concedendo di soddisfare eventuali curiosità voyeuristiche e tallonare chiunque senza mai perderlo di vista. Piuttosto che gironzolare in tondo mostrandosi fintamente impegnati in attività intelligibili solo a loro, dunque, gli NPC si dedicano realmente alle loro faccende in maniera verosimile, naturalmente nei limiti della tecnologia a disposizione.

Questo espediente offre il destro agli autori per l'allestimento di gustose opportunità di gameplay emergente con cui chi gioca deve confrontarsi se vuole ottenere item preziosi o procurarsi il supporto di personaggi secondari. Battendo persino l'affollata serie di *Suikoden*, in *Radiata Stories* ben 176 personaggi si mostreranno disponibili ad unirsi al protagonista, a condizione che questi porti a compimento certe azioni o esaudisca determinate condizioni. Il titolo Tri-Ace si offre pertanto a un approccio ben più dispendioso e appagante del rapido affrettarsi verso la conclusione (scelta che vedrebbe l'avventura concludersi anche in meno di 25 ore), una caccia senza precedenti costellata da avvenimenti nuovi e sempre vari, resa più effervescente rispetto alla serie Konami proprio dall'alternanza tra giorno e la notte. Accattivarsi il favore di taluni personaggi impone di studiarne le abitudini e farsi trovare pronti al posto giusto nel momento giusto.

Per contro, la trama non propone momenti particolarmente memorabili, lasciando in più di un'occasione il giocatore in balia di se stesso, senza un obiettivo preciso da portare a termine. In questo modo il gioco finisce per favorire l'esplorazione, sicuramente, ma anche la genesi di un profondo senso di frustrazione. Non certo una novità nella produzione Tri-Ace, che riconferma comunque una vocazione per l'originalità che non si lascia incastrare nemmeno tra le maglie di un'impostazione intimamente classica.





Oltre a potersi intrattenere in conversazioni con i personaggi non giocanti, Jack dispone anche della facoltà di prenderli a calci al fine di provocarne una reazione o sfidarli a duello. Un modo inusuale per conoscere meglio la popolazione di *Radiata Stories* e ottenere punti esperienza allo stesso tempo

Voto: Sette su dieci

Il numero di colpi che è possibile concatenare è inversamente proporzionale alla loro forza. Per un infelice errore di valutazione da parte di Tri-Ace, è tuttavia preferibile inanellare un gran numero di colpi veloci a svantaggio di quelli più potenti, caratterizzati da una lentezza eccessiva

Gerarchia militare

Nel corso delle schermaglie un massimo di quattro unità combattono in tempo reale all'interno di un'area di gioco interamente 3D ripresa dall'alto. Il giocatore detiene il controllo del solo protagonista, Jack Russell, mentre l'intelligenza artificiale provvede ai compagni. I personaggi in campo sono legati da rapporti gerarchici per cui il più alto in grado ha la facoltà di impartire semplici istruzioni ai suoi subordinati. Qualora sia Jack a trovarsi in condizione di inferiorità, la sua inottemperanza agli ordini si risolve al massimo in un rimprovero a battaglia conclusa. Quando invece tocca a lui dirigere le operazioni, questo potere gli consente di condurre la battaglia secondo le strategia desiderate.

Pentium 4 2GHz
256MB RAM
Scheda video DirectX 8.1
Scheda audio DirectX 9.0c
2.5GB su HD

Pentium 4 5.2GHz
512MB RAM
Scheda video DirectX 9.0
Scheda audio DirectX 9.0c
2.5GB su HD

LAN	4
Online	4

L'ultimo stage consiste in un estenuante avvicinamento all'edificio di Mental, uno scontro a fuoco che può durare fino a quasi un'ora. Il boss finale, manco a dirlo, è proprio l'edificio

Need a ride?

Le aree estremamente vaste e la quantità esorbitante di nemici che le popolano giustificano l'introduzione di una serie di mezzi di trasporto quali dinosauri e 'sgusci' apparentemente usciti da 'Star Wars: Episodio I', oltre naturalmente alle consuete postazioni fisse dotate di mitragliatrici, cannoni laser e mortai al plasma. Il mezzo più divertente è la Sfera, che essendo letale al semplice contatto spinge a caricare i nemici, per travolgerli e ridurli ad un cumulo di frattaglie.

Serious Sam 2

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **2K Games** Sviluppatore: **CroTeam**

Sam il Serio non è mai stato meno serio di così. Anzi. Sam è sempre più scemo con il passare del tempo. Scemo è lui nel videogioco, scemi debbono essere (il patto è noto da sempre) coloro che vorranno accompagnarlo. E tutto questo è ragione di gioia e compiacimento. **Videogiochi** tira un sospiro di sollievo, perché ricorda news e anteprime dove parevano prospettarsi spruzzate di modernismo e di evoluzione. E anche ai progressisti videoludici più radicali sarà evidente come niente possa e debba essere tentato per snaturare la paleontologica natura di questo arcaico, obsoleto, irresistibile videogioco. Di prodotti complessi (riusciti o meno) il mercato è ricolmo, e per cento appassionati che cavalcano l'onda di questa corsa evolutiva ci può essere sempre chi, per dirla alla Rimbaud, desidera 'divenire selvaggio': guai se questa categoria perdesse uno dei propri luoghi di pellegrinaggio prediletti.

Serious Sam 2 è un benvenutissimo more of the same. Sam è lì, abbigliato in modo orribile, impettito, sgraziatissimo, abissalmente stupido: squisito. I mondi in cui lascerà fiammeggianti impronte e scie di carcasse sono facce diverse dello stesso universo: edifici di improponibile bruttezza architettonica, accostamenti cromatici da voltastomaco, misture quasi blasfeme di culture antiche, culture odierne, culture che non sono mai esistite e culture che **Videogiochi** si augura non esisteranno mai.

Il design degli avversari segue lo stesso preciso criterio, ovvero l'assenza di criteri: streghe fiabesche con tanto di pentolone magico che lanciano malefici mantenendo l'opportuna distanza, enormi rinoceronti meccanici (eredi con molla dorsale degli odiati bufali) lanciati alla carica attraverso gli spazi aperti, tirannosauri cibernetici e agenti di borsa zombificati.

È dolce e rasserenante adagiarsi in questo letamaio videoludico, in questo caos insensato e fracassone; la sensazione di essere a casa è talmente forte che passano quasi inosservate aggiunte e innovazioni come i mezzi, che aiutano a mantenere l'equilibrio tra un Sam comunque limitato dalla sua solitudine e un'armata sempre più numerosa composta da esseri sempre più immensi.

Serious Sam 2 vanta una quantità assolutamente notevole di livelli (e di conseguenza una longevità superiore alla media dei videogame di categoria) e ottiene questo risultato dando più larghezza e respiro a quella che è la sua struttura tradizionale: molti sotto-livelli divisi in 'mondi' (le isole tropicali, il pianeta Sirius ecc), al termine dei quali ha luogo l'inevitabile scontro con qualche colossale creatura. La demenza di Sam risalta tramite brevi video di inizio e fine missione che lo vedono compiere atti di tamarraggine quasi soprannaturale conditi da frasi di stupidità animale.

In ambienti dalle basse temperature, la formazione di cristalli di ghiaccio sul monitor e un'apposita barra indicano per quanto tempo Sam può resistere prima di iniziare a subire danni da congelamento

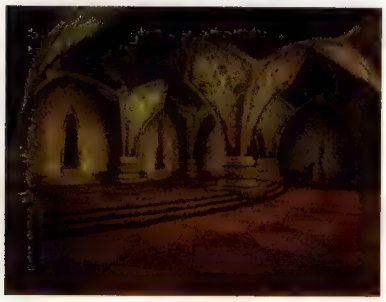
Nell'era di *Half-Life 2* sembra quasi maleducato dirlo, ma sì, questo è tutto. In *Serious Sam II* non vi sono complesse meccaniche di gioco che valgano una segnalazione, non vi sono spunti ludici sui cui sviluppi si possa fantasticare. E la valutazione che troverete a fine pagina, ovviamente, di questo limite non potrà che tenere conto.

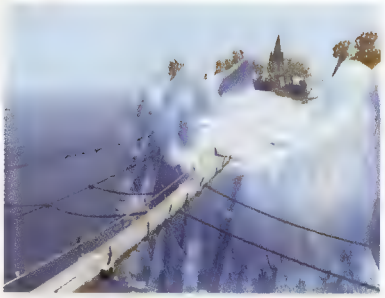
È verosimile, e anzi probabile, che quanto detto non abbia fatto scattare quella scintilla di convincimento che porti all'acquisto e all'esperienza in prima persona. E ciò è molto giusto. È anzi necessario. *Serious Sam 2* parla un linguaggio che molti, legittimamente, non aspirano a comprendere. Così come un acculturato e spocchioso conoscitore del cinema cresciuto a Mizoguchi e Bergman non vi seguirà nella vostra fiera e ignorante visione dell'ultima spacconata di Carpenter, un buongustaio del videogioco che non scenda a patti con qualcosa che non sia un *Ico* o uno *MGS* potrebbe provare una malcelata compassione per chi si balocca con quella sorta di immenso esercizio di scemenza interattiva che è *Serious Sam 2*. Ma preoccupato com'è di ledere la propria dignità intellettuale, egli rischia di sorvolare sulla verità che *Serious Sam 2* rappresenta: la scemenza è uno dei percorsi che conducono al divertimento. E per quanto *Serious Sam 2* sia indubbiamente un videogioco idiota, è altrettanto indubbiamente un videogioco che diverte.

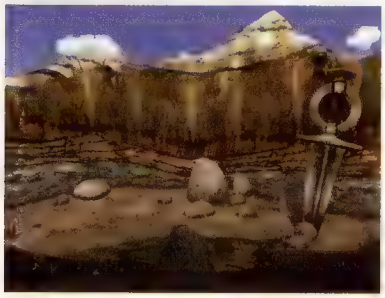
Voto: Sette su dieci

Myst V: End of Ages

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Cyan Worlds**





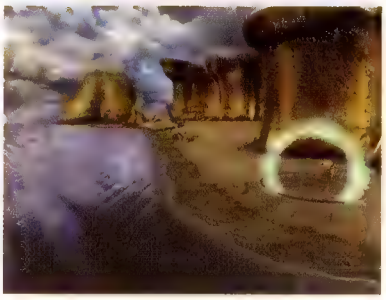


Milano. Secolo scorso. In una tiepida giornata primaverile, Matteo Bittanti discute la propria tesi, a tema videoludico, all'Università Cattolica. Tutto sembra filare liscio, ma all'improvviso, da una domanda di un docente, la discussione si trasforma inaspettatamente in un contraddittorio, con docente e laureando su posizioni diametralmente opposte. In breve, per il primo *Myst* è una pietra angolare nella storia dei videogiochi, per il secondo un titolo sopravvalutato i cui meriti si riducono essenzialmente alla sua grafica strepitosa. Il dibattito è veloce, ma i presenti capiscono che non esiste la benché minima possibilità che le due posizioni possano trovare un punto di contatto: per uno è un capolavoro, per l'altro una fetecchia.

Oltre dodici anni dopo la sua nascita, è difficile dire se sia mai esistito un franchise in grado di scatenare una dose di controversia superiore a quella che ha sempre circondato *Myst*. Quello che è certo è che in linea teorica *End of Ages* non sembrava in grado di far cambiare idea ai propri detrattori, così come pareva impossibile che potesse lasciar insoddisfatto qualche fan di Cyan Worlds: slide-show interattivo per i primi, gioiello di narrazione e puzzle solving per i secondi, *Myst V* percorre il sentiero già tracciato dai suoi prequel, limitandosi a limare qua e là la sua meccanica collaudata. Il passaggio graduale della serie al 3D (ora completato con la creazione di personaggi poligonali animati tramite motion capture) non ha infatti comportato modifiche sostanziali al gameplay, ad eccezione della possibilità di scegliere ora il sistema di controllo: a fianco del metodo classico, con il mouse deputato a gestire lo spostamento di nodo-in-nodo e l'interazione con gli oggetti, compare infatti il sistema più moderno utilizzato dalle ultime due iterazioni della serie (che cambia solo per la possibilità di guardarsi intorno liberamente, sempre tramite mouse) e un più inusuale connubio mouse/tastiera, con il giocatore chiamato a muoversi liberamente mediante WASD, come in un comune FPS, e a usare il mouse solo per cliccare sull'oggetto desiderato. Sebbene sulla carta quest'ultima soluzione sembri garantire maggiore flessibilità, alla resa dei conti è ancora il sistema classico a risultare il più adatto a *Myst*, permettendo al giocatore di esaminare con la dovuta attenzione ciò che lo circonda e di osservare l'ambiente dall'angolazione prescelta dai game designer.

Ed esaminare come novelli Grissom è l'abilità richiesta da Cyan Worlds alla sua utenza, ancor più che in passato, dato che molti enigmi, all'apparenza complessi e irrisolvibili, richiedono solo un buono spirito di osservazione. Complice, probabilmente, il poco tempo a disposizione, gli sviluppatori americani non hanno infatti allestito puzzle particolarmente cervellotici e l'attraversamento dei quattro mondi di cui è composta l'avventura non dovrebbe rappresentare un problema nemmeno per i poco avvezzi alla saga. Se ci è riuscita **Videogiochi**, può farcela davvero chiunque.

Detto questo, se l'obiettivo di Miller era davvero quello di creare un titolo 3D a cui "anche sua madre potesse giocare" (p. 076), ebbene ha fatto centro anche con quinta la iterazione della saga. Ma se, come presumibile, lo scopo era quello di proporre un titolo 'diverso' nel panorama attuale, attirando tutti coloro che hanno sempre snobbato *Myst*, *End of Ages* fallisce miseramente. La cosa bizzarra è che, per quanto ben confezionata, l'avventura potrebbe lasciare l'amaro in bocca anche a qualche fan della serie: per essere l'episodio conclusivo dell'epopea fantasy, *End of Ages* la narrazione non ne è all'altezza, soffrendo l'assenza di colpi di scena e di un finale in grado di sciogliere tutti gli interrogativi rimasti senza risposta dal '93 ad oggi. Ciò nonostante, per chi ha portato a termine i primi quattro capitoli, *Myst V* è un passaggio obbligato, mentre ci sono diversi dubbi che rappresenti una degna conclusione della serie.

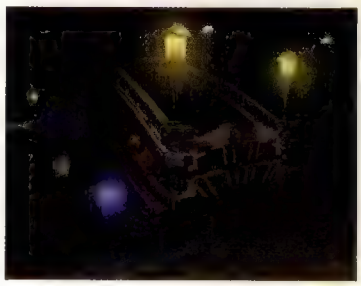


Sebbene l'impatto visivo di *End of Ages* non sia il medesimo di quello vantato dal primo *Myst*, il comparto grafico non presenta pecche, denunciando una piacevole coerenza stilistica rispetto gli altri episodi

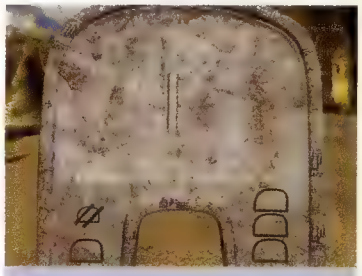
Voto: Sette su dieci

Pentium III 800MHz
256MB RAM
Scheda video DirectX 9.0c
Scheda audio DirectX 9.0c
4.1GB su HD

Pentium 4 1GHz
512MB RAM
Scheda video DirectX 9.0c
Scheda audio DirectX 9.0c
4.1GB su HD



Contrariamente alla grafica, il sonoro è di qualità altalenante, con spezzoni musicali d'atmosfera contrapposti a effetti fin troppo risicati, in grado di minare il senso d'immersione

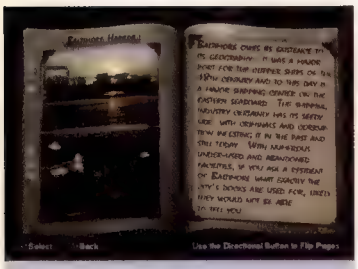


Apparecchia la tavola

A variare un gameplay interamente basato su esplorazione e classico puzzle-solving contribuiscono delle tavole di pietra dall'aspetto innocuo: disegnandoci sopra una serie di simboli (che vanno scoperti di man in mano) col proprio mouse, il giocatore può comunicare coi Bahro, creature mitologiche dall'aspetto bizzarro in grado di scatenare effetti meteorologici che, seppur di breve durata, consentono di venire a capo di situazioni altrimenti insormontabili. Ogni Era vanta una tavola, che può essere trasportata liberamente, a patto di depositarla a terra nel caso si debbano compiere azioni particolari come salire una scala.

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Surround	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox

Il sangue, che schizza credibilmente e in copiose quantità in giro per il mondo di gioco, si intona bene con l'ambientazione di *Ties That Bind*, così come gli altri effetti speciali. Il sonoro, al contrario, non riesce a svolgere il ruolo terrificante a cui Surreal probabilmente puntava



Scelte difficili

Nel primo *The Suffering* il protagonista era spesso chiamato a effettuare delle 'scelte morali', dalle quali dipendeva il finale dell'avventura. Le informazioni relative alla sequenza conclusiva raggiunta venivano inoltre salvate sulla memory card, il che ha permesso ai programmatori di diversificare le battute iniziali di *Ties That Bind* in base ai dati trafugati dagli eventuali salvataggi di *The Suffering* conservati dall'utente. *Ties That Bind*, ovviamente, ripropone il sistema delle 'scelte morali' estendendone le conseguenze alla forma e agli attacchi della creatura in cui Torque si trasforma nei momenti d'ira, ma al di là di questo. la rilevanza del sistema in questione non è esattamente colossale.

The Suffering: Ties That Bind

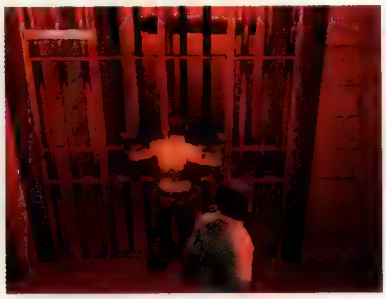
Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Midway** Sviluppatore: **Surreal Software**

Torque, protagonista di *The Suffering* e del qui presente *Ties That Bind*, è un uomo decisamente sfortunato. Fuggito dall'isola-penitenziario di Carnate alla fine del primo episodio, durante il quale aveva combattuto contro i demoni che avevano infestato il carcere, è infatti riuscito a raggiungere Baltimora solo per trovarla piena fino all'orlo degli stessi mostruosi abomini che pensava di essersi lasciato alle spalle. E non è tutto, dal momento che Torque era stato imprigionato con l'accusa di aver sterminato la sua famiglia, senza però essere in grado di ricordare alcunché in merito, e che il poveraccio è costantemente vittima di terribili allucinazioni. È anche vero che il protagonista della vicenda narrata in *Ties That Bind* è ormai convinto di aver capito chi sia stato ad incastrarlo, ma la sua scarsa lucidità mentale e i suoi frequenti attacchi d'ira, durante i quali si trasforma in una potentissima creatura demoniaca, non depongono certo a favore della credibilità delle sue ipotesi. Tanto più che non è detto che Torque diventi realmente un mostro, visto che potrebbe semplicemente immaginare di esserlo e scatenare senza freni le sue esplosioni di violenza, folle com'è. E non è detto neanche che i demoni che vagano per Baltimora ce l'abbiano davvero con lui, se si considera che c'è di mezzo un gruppo di scienziati dotati persino di un esercito privato. Il che, stringendo, consente di giungere a due conclusioni. La prima: la storia di *Ties That Bind* è decisamente stiracchiata, confusa, attorcigliata su sé stessa per il semplice piacere di esserlo, e non perché ci sia realmente bisogno di portare il giocatore da qualche parte smarrendolo prima in un labirinto contorto, ma comunque sensato. La seconda: possibile che da un impianto narrativo così complesso non sia stato possibile tirare fuori qualcosa di più corposo?

Perché *Ties That Bind* è, molto semplicemente, uno sparatutto sostanzialmente privo di guizzi, nonché della benché minima velleità di innovazione. Certo, c'è la possibilità di scegliere tra la visuale in prima (raccomandata) e in terza persona, e bisogna riflettere prima di selezionare l'equipaggiamento da raccogliere, dato che si possono trasportare soltanto due tipi di armi alla volta (si va dai tubi metallici alle mazze da baseball, passando per vari tipi di armi da fuoco brandibili anche in coppia) e una manciata di granate. E poi c'è la già citata trasformazione, che instilla un minimo di varietà nelle meccaniche di gioco e consente di cavarsi di impaccio nelle situazioni più spinose. E c'è anche la sensazione di una costante follia che aleggia nel mondo esplorato da Torque, resa in maniera piuttosto credibile.

Ma ciò non toglie che *Ties That Bind* sia un'esperienza tutt'altro che avvincente, principalmente per via della natura estremamente lineare dell'avventura. Le aree di gioco sono delimitate assai rigidamente, non brillano per estensione e propongono filari e filari di porte impossibili da aprire, mentre il giocatore viene condotto per mano lungo corridoi e percorsi visibilmente demarcati da ostacoli inamovibili. Senza contare poi le defaillance nel rilevamento delle collisioni, il bilanciamento occasionalmente sballato tra la potenza (o, per meglio dire, la fiacchezza...) delle armi e la resistenza dei mostri, la distribuzione dei checkpoint non sempre ottimale e, soprattutto, le fluttuazioni selvagge del livello di difficoltà, capace di passare nel giro di un paio di secondi da irrisorio a impossibile, per poi crollare nuovamente dopo qualche istante.

La buona direzione artistica, grazie alla quale è concesso apprezzare demoni particolarmente bizzarri, non riesce purtroppo a riscattare le tare a livello di game design che affliggono *Ties That Bind*, così come non può far dimenticare la regia condotta con mano sin troppo incerta e i dialoghi e il doppiaggio (entrambi in italiano) a dir poco discutibili. Il vero problema del prodotto Midway, comunque, rimane il suo essere totalmente all'insegna del 'già visto, già fatto', e neanche centinaia di litri di sangue spalmati sullo schermo possono mascherare tale magagna. Al punto che, oltre a chi ha giocato il primo episodio della serie, *Ties That Bind* finirà probabilmente per precipitare nell'abisso del dejà vu pure coloro che non sapevano neanche della sua esistenza...

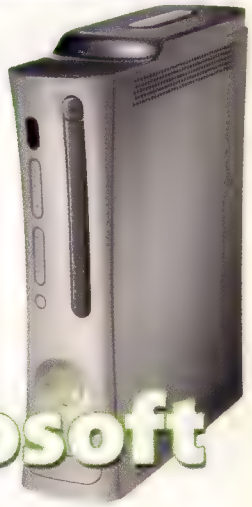


La grafica di *Ties That Bind* crea indubbiamente la giusta atmosfera, ma non è molto curata dal punto di vista tecnico. Basta guardare, a tale proposito, le mani di Torque che finiscono regolarmente 'dentro' le porte ogniqualvolta tenti di aprirle, in particolare con la visuale in prima persona

Voto: Cinque su dieci

SIETE PRONTI ALL'ARRIVO DI XBOX 360?

è pronta a svelarvi i segreti della nuova console Microsoft



L'hardware nel dettaglio

Gli incredibili giochi al lancio

E un DVD Video ricco di contenuti!

XBOX 360

Cerca il numero Speciale!
In edicola il 30 settembre

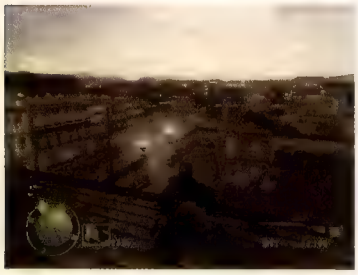
Sniper Elite

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Rebellion**

4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1 — Xbox
Dolby Pro Logic II — PS2

Split-screen — PS2, Xbox (2)
Online — PS2, Xbox (8)



Sebbene i tetti siano luoghi di appostamento ideali, *Sniper Elite* vi concede l'accesso solo in momenti prestabiliti. L'impossibilità di saltare o issarsi limita inoltre le opzioni di scelta, obbligando il più delle volte a cecchinare da terra

Tradizionalmente interpretazione fugace, momento di sadico intervallo fra una raffica di mitra ed un'esplosione di razzi, quella del cecchino è una figura a cui il videogioco non ha mai osato affidare il ruolo di protagonista. Del resto quale sviluppatore sarebbe così follemente temerario da preferire al dinamismo (e alla popolarità) di uno sparatutto classico, un'esperienza che prometta il brivido di trascorrere ore di immobilità ventre a terra? Appunto: quale brivido? Ma come The End ha insegnato a Big Boss, il cecchinaggio è in realtà pratica bellicosa tutt'altro che soporifera. E come Rebellion dimostra con questo *Sniper Elite*, The End aveva davvero la vista lunga.

Ciò che sulla carta poteva quindi sembrare improponibile, nella realtà si dimostra come una godibilissima rilettura dello stealth game attraverso il mirino telescopico. Qui il giocatore interpreta il ruolo di un cecchino americano abbandonato alla sua pratica di sterminio dalla distanza sullo sfondo di una Berlino sfigurata dai momenti conclusivi della Seconda Guerra Mondiale. Circondati dalle macerie, si fa fatica a distinguere la carne nemica dal mattone scoperto. Lo sguardo amplificato perlustra la scenografia in cerca di un movimento ancor prima che di un bersaglio. E quando lo trova, lo osserva nei suoi ultimi istanti di vita, prima che una mente fredda calibri il tiro e che un dito gelido faccia partire il colpo mortale.

Ma quello dello sparo è solo un momento fra il prima e il dopo. Il prima, come si è accennato, è puro stealth. Strisciare per non essere avvistati mentre si ambisce alla postazione di tiro ideale. Il dopo è compiangere il bersaglio divenuto cadavere o compatire l'uomo ferito mentre strilla e si contorce al suolo in attesa che morte lo accolga. E non è la pietà a comandare il colpo di grazia, bensì la volontà che la sirena umana smetta di calamitare attenzioni indesiderate.

Tutto sembra funzionare a meraviglia in *Sniper Elite* finché non si scopre che il nemico è in grado di seguire la sua minaccia anche mentre questa striscia al di qua di un muro. Si assistono a stupefacenti materializzazioni dei cecchini lì dove un istante prima la perlustrazione aveva dato esito negativo. E i salvataggi, dannazione. Limitati per ogni missione, ma eseguibili in qualsiasi istante, soppiantano i più auspicabili checkpoint, esponendo il giocatore alla demoralizzante prospettiva di dover attraversare lunghe sezioni di gioco nel caso esaurisca i 'desideri' a sua disposizione (e dal momento che il ritmo di *Sniper Elite* equivale a quello cardiaco di un bradipo, è difficile placare la tentazione di salvare dopo aver impiegato mezz'ora per attraversare appena 200 metri).

In virtù della sua natura di osservatore, il cecchino convive con l'IA ostile di chiunque, ed in *Sniper Elite* è una bella convivenza, fatta di soldati che avanzano a balzi di riparo in riparo o che vengono in soccorso dei feriti per caricarseli sulle spalle e traghettarli verso un luogo più sicuro (a patto che ci arrivino). Ovviamente si registrano alcuni casi di demenza, ma è per il bene del gioco. Del resto che ne sarebbe di *Sniper Elite* se ciascuno dei suoi abitanti campeggiasse al riparo in eterno? Da un punto di vista estetico, infine, il titolo di Rebellion soddisfa pienamente le sue ambizioni mostrando scenari poco complessi ma cromaticamente uniformi.

Malgrado le ventotto missioni in offerta, quella del cecchinaggio è pratica che in *Sniper Elite* non si diluisce in tedio e non smette di appassionare, vuoi per la varietà degli incarichi, vuoi per il soddisfacente incedere narrativo, vuoi più semplicemente per quel macabro piacere che accompagna un colpo alla fronte portato da 200 metri di distanza.

Voto: Sette su dieci

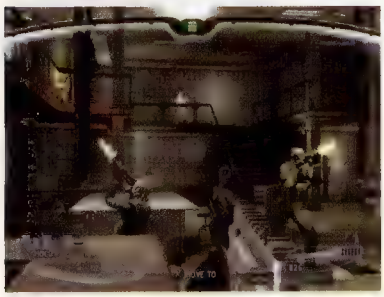
All'aumentare del livello di difficoltà prescelto all'inizio di ogni missione, crescono i fattori che influenzano la traiettoria del proiettile, dall'intensità del vento al ritmo cardiaco, alla respirazione

Qualcuno ti osserva

Videogiochi non ha purtroppo avuto modo di provarla, ma la modalità multiplayer di *Sniper Elite*, con i suoi otto cecchini ammessi, dovrebbe significare per l'online la medesima ventata d'aria fresca soffiata dalla campagna in singolo sul genere degli sparatutto collocati nella Seconda Guerra Mondiale. Con molteplici cecchini avidi di headshot in circolazione, non è difficile immaginare il grado di cautela che sarà necessario adottare durante gli spostamenti. Disponibile anche una modalità cooperativa, ma per due giocatori soltanto ed esclusivamente offline via split-screen.

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, GC** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Red Storm Entertainment**



Dreamcast, GBA, GBC, GC, Mac, Mobile, N64, PC, PSone, PS2, Xbox. Pur non essendo particolarmente longeva, la serie *Rainbow Six* ha già toccato oltre una decina di piattaforme e riesce difficile credere che Ubisoft voglia fare a meno di traghettarla su next-gen. Con così tante permutazioni, l'impossibilità di conferire un minimo di coerenza al franchise e di alternare alti (*Rainbow Six 3*) e bassi (*Lone Wolf*) è una certezza, e il rischio di incappare in episodi insipidi come questo *Lockdown* quasi un pegno da pagare.

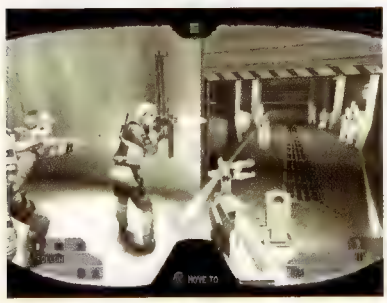
Il passaggio da sparatutto tattico in cui la strategia rivestiva un ruolo di primaria importanza a quello di action game tout court, messo in atto negli ultimi tempi da Red Storm, offre infatti con *Lockdown* il peggio di sé, elargendo un'esperienza blanda e minata da alcune delle peggiori routine di IA mai viste negli ultimi tempi. È proprio questo il peggior difetto dell'ultimo titolo Ubisoft, un difetto sesquipedale che compromette in modo totale il divertimento nella modalità singleplayer: la demenza dei nemici ha pochi eguali e non sono rari i casi in cui un manipolo di terroristi non riesca ad avere la meglio sul protagonista, anche se questo è fermo, in uno spazio aperto e non costituisca la benché minima minaccia. La cosa bizzarra è che l'IA avversaria sembra farsi più aggressiva nel caso di decida di giocare 'secondo le regole': un approccio ragionato, fatto di spostamenti cauti e cercando riparo ove possibile, significa tirar fuori il peggio dei nemici, che inizieranno a diventare fastidiosi e a portare a segno uccisioni da distanze impossibili (complice anche la pessima rilevazione dei colpi, coi proiettili che talvolta oltrepassano inspiegabilmente pareti e protezioni varie). Frustrato da un simile paradosso, al giocatore non resta altro da fare che adottare un approccio alla Rambo, sacrificando la sfida in favore di un'esperienza il meno frustrante possibile.

Altrettanto schizofrenica risulta l'IA dei propri compagni. Un secondo il proprio team fa irruzione in una stanza, ammazzando in un batter d'occhio tutti coloro che hanno la sfortuna di trovarsi in quel luogo e lasciando il giocatore a grattarsi la pancia; il secondo dopo non è in grado di fornire una benché minima protezione al protagonista attaccato da due terroristi, riuscendo nella non semplice impresa di totalizzare una percentuale di colpi a segno inferiore al 5%.

Date le premesse, l'unico motivo valido per cimentarsi con *Lockdown* è quello di tuffarsi nella modalità online, in particolar modo se in possesso della versione Xbox, l'unica a vantare l'opzione PEC (Persistent Elite Creation) grazie alla quale il giocatore è chiamato a creare un proprio avatar scegliendo fra quattro differenti classi, ognuna dotata di abilità peculiari. In questa modalità, il gioco tiene sotto controllo le performance dell'utente, elargendo punti esperienza, con cui migliorare le proprie statistiche, e soldi, con cui comprare nuove armi e protezioni. Niente di particolarmente originale, ma l'aggiunta di una componente di ispirazione RPG garantisce un minimo di profondità a un titolo in cui altrimenti è possibile giocare col cervello scollegato.

Non esattamente esaltante nemmeno l'arsenale di *Lockdown*: le armi finiscono tutte per somigliarsi a causa di una suddivisione delle loro caratteristiche in tre semplici livelli, anziché in centesimi, e la sensazione di potenza che si dovrebbe provare nell'imbracciare alcuni fucili o nello scagliare una granata è sostanzialmente assente, complice anche un comparto audio stranamente ovattato.

In definitiva, è probabile che *Rainbow Six: Lockdown* venga ben presto dimenticato dai fan di Red Storm. Fosse uscito quattro o cinque anni fa, avrebbe avuto qualche ragion d'essere, ma all'alba del 2006 la sola modalità multiplayer online (peraltro assente dalla versione GameCube) non può bastare a meritargli più di una sufficienza risicata.



Fra i gadget a disposizione del protagonista figurano diversi visori, tra cui uno per guardare attraverso le pareti, proprio come i mitici occhiali venduti sulle riviste softcore del ventennio scorso

Voto: Sei su dieci

4:3
Scan. Progressiva — Xbox

Stereo
Dolby Digital 5.1 — Xbox
Dolby Pro Logic II — PS2, GC

Offline — PS2, Xbox, GC (2)
Online — PS2, Xbox (16)

Chi fosse impossibilitato ad accedere alle modalità online potrà sempre ripiegare su un'opzione per il gioco in cooperativa tramite split-screen. Peccato che l'IA dei nemici sia esattamente la stessa del singleplayer...

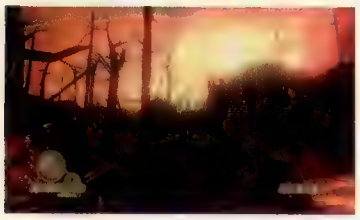
Techdown

Le ambientazioni di *Lockdown* sono gradevoli all'occhio e, sebbene la versione PS2 annoveri delle texture leggermente 'slavate', l'eccellente level design rende piacevole lo spostamento da una locazione all'altra. Non altrettanto ben curate sono invece le animazioni, con alcuni movimenti (in particolare l'apertura delle porte) piuttosto innaturali e poco fluidi. Dello stesso livello il comparto sonoro, con campionamenti vocali dei propri compagni a dir poco irritanti ad accompagnare una soundtrack metal di medio livello.

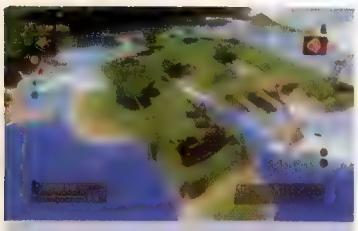
4:3

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen	2
System Link	16
Online	8



Far Cry Instincts è in grado di commuovere con scenari all'aria aperta carichi di pathos e di rilanciare subito sul piatto l'azione pura, mediante sezioni claustrofobiche sovrappopolate di nemici



Mondi su misura

Con il suo editor di mappe dotato di supporto online, *Far Cry Instincts* è in grado di creare una comunità di progettisti virtuali su Xbox Live. Lo strumento elabora i campi di battaglia in tempo reale e permette di passare con un semplice tasto dalla visuale panoramica alla soggettiva, da un qualunque punto dello scenario. A causa dei limiti imposti dall'hardware, la quantità di elementi e accessori con cui dare lustro alle proprie creazioni è stata ridotta rispetto alla versione PC, ma gli strumenti a disposizione rimangono comunque più che sufficienti. Ottima, infine, l'interfaccia utente, che sfrutta in maniera impeccabile i pulsanti del controller.

Far Cry Instincts

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Ubisoft** Sviluppatore: **Interno (Ubisoft Montreal)**

Sono trascorsi circa diciotto mesi da quando l'originale *Far Cry* esordì sui monitor dei PC. Nel caso di una serie, tanto tempo viene abitualmente utilizzato per progredire, sia in termini di qualità estetica che di gameplay, a meno che non si decida di convertire un prodotto su un formato 'minore' e di concentrarsi così sul metodo migliore per comprimere la spettacolarità grafica e il ritmo dell'azione nei limiti imposti dai MHz e dalla RAM del nuovo canale di trasmissione. Nel caso specifico di *Instincts*, la risultante del lavoro svolto è eccellente, dato che anche a risoluzione ridotta, le texture, i modelli dei personaggi e le ombre di *Far Cry* riescono ancora a rendere una visione d'insieme che lascia senza fiato. Il merito va in parte all'ambientazione di gioco originaria, che con il suo alternarsi di foreste lussureggianti, spiagge assolate e specchi d'acqua cristallina riesce a commuovere le pupille a prescindere dall'azione in corso. Per contro, il passaggio dalle mani di Crytek a quelle di Ubisoft Montreal per la trasposizione da PC a Xbox ha imposto un lavoro di cesello sulla struttura dei livelli, ora molto più lineari.

La diretta conseguenza è che *Instincts* segue le tracce dell'originale solo nel primo dei tre atti in cui è suddivisa la trama. Ad un certo punto dell'avventura, Jack Carter si trasforma in una bestia inferocita, in grado di dare libero sfogo al desiderio di frag incondizionato dei giocatori. Solo nella prima fase, quindi, la riedizione di *Far Cry* conserva il velato tatticismo dell'originale. Tatticismo che obbliga ad agire in ogni momento con ponderatezza, scoraggiando gli assalti frontali armi in pugno e invitando ad utilizzare le alternative suggerite dallo scenario. Sia chiaro, il protagonista è ancora in grado di confezionare trappole micidiali con cui sopperire all'esuberante potenza di fuoco dei nemici, ma nel corso del gioco queste perdono d'importanza, al punto che, quando la natura umana di Jack lascia il posto a quella bestiale, è solo la precisione della mira a fare la differenza.

Il cambiamento di prospettiva trova riscontro nelle scenografie dei livelli, che abbandonano gli iniziali panorami naturalistici per addentrarsi in più claustrofobiche strutture artificiali. Qui il dubbio di trovarsi a peregrinare per corridoi monotoni e sale anonime è più che lecito, ma bisogna dare il merito al team Ubisoft di aver elaborato un'atmosfera disumana e inquietante, che tiene sempre alto il livello di tensione e sopperisce alla carenza di poetici spazi all'aria aperta.

Chiunque abbia avuto modo di cimentarsi con l'originale *Far Cry* non può aver dimenticato le sequenze sottomarine, caratterizzate da una limpidezza quasi innaturale dell'acqua. In *Instincts*, la superficie è diventata più increspata e capace di riflettere con maggiore realismo lo scenario sovrastante

A risentire della svolta in chiave puramente fraggatoria è anche l'IA degli avversari. Quelli che inizialmente sono nemici capaci di reagire in maniera dinamica alle scelte di Carter, si trasformano gradualmente in esseri meno acuti. Archiviate le fasi di intrusione stealth e di eliminazioni discrete che caratterizzano la prima parte di *Instincts*, la faccenda assume i connotati di uno sparatutto tradizionale, in cui le forze ostili spesso non sono altro che banale carne da macello.

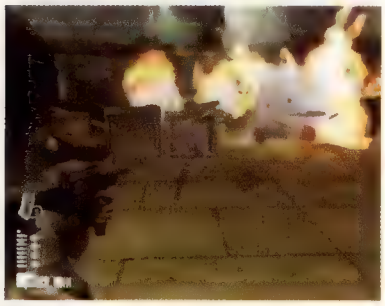
Fin qui la modalità dedicata al singolo. Quanto alla baraonda multiplayer, l'opera di Ubisoft Montreal conferma la sua capacità di dire qualcosa di nuovo. Oltre ai canonici deathmatch e cattura la bandiera, *Instincts* propone un'opzione a misura di predatore. Si tratta di una variante sul tema del team deathmatch nella quale due squadre si confrontano in una speciale sessione di caccia; la prima, più numerosa, funge da selvaggina e ha a disposizione solo gli strumenti di sopravvivenza consoni ai comuni FPS (leggi: le armi), mentre la seconda, quella dei cacciatori, vanta un limitato numero di iscritti, ma ha la capacità di sfruttare l'ambiente a proprio vantaggio. In tale contesto viene esaltata la giocabilità poliedrica del *Far Cry* originale e sottolineata l'importanza della collaborazione tra gli uomini di uno stesso schieramento.

Tirando le somme, *Instincts* è una piacevole e in parte inaspettata aggiunta al genere, i cui fan troveranno nella sua alternanza di ritmo due modi diversi e complementari di intendere l'FPS.

Voto: Sette su dieci

Without Warning

Sistema: **PS2 (vers. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Circle Studios**



Without Warning è un po' il *Forbidden Siren* dello shot'em up in terza persona. Dal giocatore dipendono i destini di sei individui che, per motivi diversi, si intersecano durante l'assalto di uno stabilimento chimico da parte di una spietata organizzazione terroristica. Distribuite lungo un arco temporale di dodici ore, le vicende di ciascun personaggio vengono proposte a fasi alterne, una discontinuità studiata per soddisfare un duplice intento. Da una parte, le brusche interruzioni occorrenti 'proprio sul più bello' generano un clima di suspence da fiction televisiva alimentando la curiosità e il desiderio di andare avanti. Dall'altra, una struttura così frammentata aiuta a distogliere l'attenzione dalla meccanicità che contraddistingue fasi di gioco tristemente monotone. Ciascuno dei protagonisti si trova sul posto con propositi ed equipaggiamenti differenti. Tre di loro fanno parte di una squadra speciale anti-terrorismo e in quanto tali sono impegnati a sventare la minaccia di un disastro ecologico col supporto di un poderoso arsenale militare. Armato solo di una pistola semi-automatica, invece, Dave Wilson è un poliziotto addetto alla sicurezza che si avventura all'interno dell'edificio allo scopo di liberare un amico presumibilmente tenuto in ostaggio, mentre il temerario cameraman Ben Harrison rischia la pelle per realizzare lo scoop della sua vita. Unico elemento spinto da motivazioni diametralmente opposte è la ventiquattrenne Tanya Shaw, determinata a fuggire dalla zona sotto assedio armata solo di un estintore ed uno spray irritante. A differenza dell'horror game Sony, l'impostazione episodica di *Without Warning* è cronologicamente ordinata per meglio illustrare le interdipendenze fra i vari protagonisti, giacché le azioni di uno influenzano l'avventura degli altri in molteplici modi, seppur prestabiliti dalla sceneggiatura.

La successione degli avvenimenti si sviluppa lungo un percorso irregolare costellato di variazioni e presunti imprevisti di fatto ampiamente prevedibili, con le missioni pretestuosamente tirate per il collo ricorrendo ad escamotage di una banalità sconfortante. Come nel corso di una sequenza che ha per protagonista l'agente Wilson: il suo obiettivo consiste nello sbloccare una porta il cui meccanismo può essere attivato solo agendo su un tastierino inspiegabilmente situato da tutt'altra parte. Giunto a destinazione, scopre che questo risulta inutilizzabile, il che lo costringe a recarsi altrove e quindi a ritornare sui suoi passi. Il tutto senza che questo ozioso andirivieni venga vivacizzato da un qualsiasi evento che nasconda l'ovvia intenzione di allungare il brodo.

Ben più interessanti risultano gli scontri a fuoco, evidentemente oggetto di maggiori attenzioni nonché centrali all'esperienza per via dell'esuberante numero di protagonisti armati (i tre della squadra speciale). Una buona intelligenza artificiale fa sì che i terroristi si distribuiscano ordinatamente sul teatro del conflitto a fuoco, evitando inopportuni assembramenti e pianificando i loro spostamenti sulla base di criteri il più delle volte lucidamente razionali. Un tenace istinto di sopravvivenza li spinge a proteggersi accovacciandosi dietro casse, appoggiandosi alle pareti o servendosi degli ostaggi come scudo umano. L'unica eccezione sono i kamikaze, schegge impazzite da abbattere rapidamente per non vedersele rovinare addosso assieme al loro carico esplosivo. Ciononostante, dal momento che il ritmo degli scontri è generalmente scandito da momenti di cautela spesi all'ombra di un riparo e altri d'azione blastatoria nel momento in cui si guadagna il coraggio di sporgersi per sparare, la routine bellica scivola presto in noia.

Sebbene lontano dall'eccellenza, *Without Warning* approda a mete decisamente più modeste rispetto alle ambizioni di Circle Studios, ma non per questo può dirsi disprezzabile. Soprattutto alla luce delle sue intriganti qualità narrative.

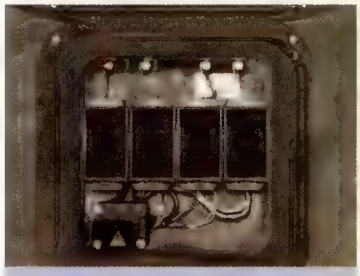
Voto: Sei su dieci

La scenografia non è insensibile ai conflitti a fuoco che ospita. Dalle crepe prodotte sulle tubature fuoriescono sbuffi gassosi moderatamente dannosi mentre casse e barili si capovolgono, rotolano e infine si spaccano travolti dai proiettili. Gli effetti sul gameplay restano però tutto sommato trascurabili

Scheda tecnica

4:3	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Surround	PS2, Xbox

La tutela di ostaggi eventualmente presenti nell'area di gioco impone spesso l'adozione di tattiche elusive come il cecchinaggio



Trappola letale

Poco sorprendentemente visto il tipo di minaccia proposta, *Without Warning* vede spesso coinvolti nel disinnesco di ordigni esplosivi. Le modalità d'intervento spaziano dalla pressione di tasti in una determinata sequenza a veri e propri rhythm game affamati di tempismo. L'errore porta ovviamente alla morte istantanea, purtroppo aggravata dall'obbligo di ricominciare il livello dal principio. Non esistono checkpoint, e il salvataggio è concesso solo fra una missione e l'altra.

4:3 PS2, Xbox

Stereo PS2, Xbox

Le frequenti schermate di caricamento sono perlomeno allietate da alcuni suggerimenti pratici su come eseguire le acrobazie più complesse

El toro loco

Terribilmente indovinata si rivela la scelta di disseminare 'power up' nelle ambientazioni di gioco che, una volta raccolti, innescano delle 'Instant Mission' da portare a termine in un tempo stabilito in cambio di preziosissimi punti. Una delle migliori è sicuramente quella che vede Ramiro trasformarsi in un lottatore di wrestling messicano con lo scopo dichiarato di scatenare la più grossa rissa possibile nel giro di una manciata di secondi. Per favorire l'evento, Ramiro si lascia andare ad un'esilarante combo di insulti in spagnolo, causando nei passanti le reazioni che potete immaginare.

Total Overdose

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Deadline Games**

Le caratteristiche che ad una prima occhiata accomunano *Total Overdose* alla serie di *GTA* sono molte meno di quelle che li differenziano. Che questo sia uno dei punti di forza del gioco appare evidente fin dalle prime battute, quando la singolare ambientazione messicana si mostra sullo schermo in tutto il suo soleggiato carisma. Con il cinema di Robert Rodriguez a fare da riferimento, gli sviluppatori danesi di Deadline Games hanno tratteggiato una America Latina a metà fra le atmosfere macabro/festose di *Grim Fandango* e quelle pulp/demenziali di 'Dal Tramonto all'Alba'. A condire il tutto, una colonna sonora eccezionalmente azzeccata, composta da brani rock/hip-hop ad opera di gruppi come Delinquent Habits e Molotov.

Impossibilitato a continuare la sua missione da infiltrato in un cartello di spacciatori messicani per via di un 'esplosivo' imprevisto, l'agente della narcotici Tommy Cruz viene sostituito dal somigliante fratello Ramiro, un ex detenuto. Nei panni di quest'ultimo, il giocatore è chiamato a guadagnarsi la fiducia dei malavitosi locali per raccogliere prove e scoprire la verità sull'immancabile assassinio del padre.

L'espediente narrativo è ovviamente funzionale al repertorio di azioni concesso, certamente non adatto ad un tutore della legge. Ben consci che ai videogiocatori piace spaccare tutto, gli sviluppatori hanno pensato di dotare Ramiro di una sessantina fra mosse offensive e colpi speciali (uno dei quali, opportunamente etichettato 'El Mariachi', è una citazione diretta da 'C'era una volta in Messico'). Non contenti, si sono adoperati in un sistematico saccheggio di tutte le migliori idee dell'ultimo lustro videoludico: il bullet time di *Max Payne*? C'è. Il riavvolgimento del tempo in stile *Prince of Persia*? C'è. Le acrobazie volanti ispirate a *Devil May Cry*? C'è. L'immancabile furto alla *GTA* delle auto in transito? Nemmeno a dirlo. Se ad un primo impatto tutte queste 'ispirazioni' indispongono, già dopo pochi minuti non si può fare a meno di notare la bontà del processo di adattamento e i vantaggi in termini di gameplay che ne conseguono.

La struttura principale di *Total Overdose* è piuttosto semplice: Ramiro deve portare a termine delle missioni per conto del cartello, con obiettivi che spaziano dall'incontro con un informatore alla demolizione del silos di una fattoria, dal recupero di camion rubati all'affondamento di una nave. L'ampiezza che caratterizza gli spazi all'interno dei quali si svolgono queste operazioni (la città di Los Toros, un ranch in mezzo al deserto, i magazzini del porto) garantisce un 'largo respiro' a tutta l'azione, e la durata media dei vari incarichi orbita intorno ai trenta minuti. Esiste inoltre una sotto-struttura in *Total Overdose*, consistente in una buona varietà di veloci missioni 'secondarie' che hanno come obiettivo finale il conseguimento di un determinato punteggio, ed il cui completamento, seppur parziale, è necessario per sbloccare le missioni principali.

L'arsenale proposto da *Total Overdose* include circa venti strumenti offensivi. Le differenze non sono marcate fra le armi appartenenti alla stessa categoria, ma ovviamente il lanciarazzi non ha lo stesso effetto di una vanga. Particolarmente stiloso l'attacco con un fucile a pompa in ogni mano

Nonostante i numerosi pregi, *Total Overdose* non è però un gioco perfetto. Il modello di guida, sebbene gradevole in campo aperto, denuncia approssimazione quando la strada si fra stretta e destreggiarsi nel traffico diventa fondamentale. A differenza di *GTA*, inoltre, frequenti pause di caricamento minacciano la credibilità del mondo di gioco mentre a lungo andare le missioni che vi hanno corso si riducono spesso a pretesti per proporre l'ennesimo conflitto a fuoco.

Ciononostante, la buona realizzazione globale, l'intrigante ambientazione e l'uso sapiente di massicce dosi di humor fa di *Total Overdose* una sorta di 'prova generale' (e che prova) per un eventuale seguito next generation in grado di sfidare a muso duro i soliti noti. Gringo avvisato…

Voto: Sette su dieci

Jak X: Combat Racing

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Naughty Dog**

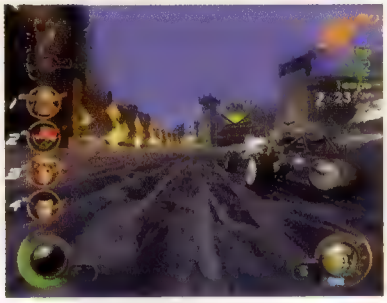
Naughty Dog si è costruita negli anni un nome (o forse sarebbe meglio dire una nomea...) grazie alla sua capacità di coniugare motori grafici eccellenti con meccaniche di gioco solide ma conservatrici. La più grossa innovazione di *Jak & Daxter*, l'uso dei caricamenti in streaming, è tecnologica, piuttosto che ludica. Anche *Jak X* è figlio della stessa linea di pensiero: un sapiente collage di elementi di gioco presi in prestito da altre produzioni di successo.

Il racing game dello studio californiano rientra a pieno titolo nel filone dei giochi di guida bellici. A bordo di dune buggy vagamente ispirate all'immaginario sci-fi di 'Mad Max', ci si ritrova coinvolti in una dozzina di modalità differenti, divise tra prove incentrate sulla guida e altre completamente devote allo scontro armato. Le prime, oltre a includere le classiche gare di velocità su circuito, propongono alcune varianti sul tema del time attack. Nella Scatola del tempo, ad esempio, è necessario completare una serie di giri entro un tempo limite molto ridotto, cercando di collezionare i bonus sparsi sul tracciato in grado di bloccare temporaneamente l'avanzamento del cronometro. Le prove di combattimento, al contrario, sono ambientate in arene vaste e spesso articolate su più piani, che fanno da teatro a modalità in pieno stile FPS come il Deathmatch o il Cattura la bandiera. Chiudono il cerchio prove ibride come la Gara Mortale, in cui percorrere un circuito distruggendo più avversari possibile prima dello scadere del tempo.

I tracciati di *Jak X* sono diversificati tanto a livello grafico, spaziando dall'acciaio delle metropoli ai fondi ghiacciati dei percorsi montani, quanto sul piano morfologico, mettendo a disposizione rampe, salti e deviazioni in grandi quantità. L'ampiezza e l'irregolarità delle piste, da un lato garantisce libertà d'azione negli scontri a fuoco, dall'altro esalta le routine fisiche a cui sono soggetti i veicoli. Le buggy sobbalzano e si piegano sugli ammortizzatori con gradevole verosimiglianza e in maniera differente a seconda delle rispettive caratteristiche. Fattori come l'altezza del baricentro, la potenza del motore e la resistenza della corazza rendono necessario ponderare con attenzione la scelta della vettura da utilizzare in relazione al tipo di prova che si deve affrontare. Lungo i percorsi sono disseminate icone bonus capaci di regalare boost aggiuntivo (guadagnabile anche con i salti e le derapate), medikit per il ripristino degli scudi e ordigni di offesa e di difesa. Se la prima tipologia di armi necessita di ben poche spiegazioni, occorre invece specificare che la seconda viene sparata dalla parte posteriore del mezzo e permette, se usata con tempismo, di intercettare gli attacchi portati dagli inseguitori.

La modalità Avventura offre un numero di prove piuttosto consistente, ma l'interesse scema rapidamente, giusto il tempo di accorgersi che le stesse modalità e le stesse ambientazioni vengono riproposte ciclicamente con trascurabili variazioni. Si tratta in realtà di una semplice palestra in cui farsi le ossa prima di calarsi nella scena online, vero e proprio fulcro del gioco. Per quanto aggressiva possa essere l'IA allestita da Naughty Dog, è lapalissiano che l'ardore agonistico possa sbocciare solamente tra giocatori senzienti. Ogni sfida è un susseguirsi di esplosioni, scintille, salti spettacolari e cappottamenti hollywoodiani. Una formula che garantisce divertimento immediato a basso costo in termini di materia grigia, capace di appagare subito senza lasciare troppo spazio all'approfondimento sul lungo periodo. Peccato per il tetto massimo di sei giocatori ammessi, che penalizza soprattutto gli scontri a squadre.

C'è poco da rimproverare a Naughty Dog, ancora una volta diligente nel portare a termine il suo compitino. *Jak X* è un buon modo di tenere in attività il proprio Network Adaptor, ma diverte senza entusiasmare. Pur offrendo la velocità di *Burnout*, le armi di *Twisted Metal* e l'immediatezza di *Mario Kart*, non riesce ad avvicinarsi, e tanto meno ad aggiungere qualcosa di suo, a quanto già fatto dai suoi ispiratori. Come un fuoco d'artificio, regala alcuni attimi di piacere, ma una volta spentasi la miccia pochi se ne ricorderanno.



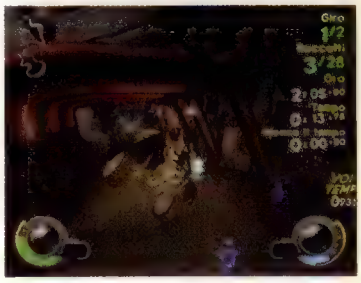
L'avanzamento nella modalità Avventura è scandito da alcune sequenze animate che inseriscono le gare all'interno di una struttura narrativa, oltre a offrire un po' di background agli avversari di *Jak e Daxter*

Voto: Sette su dieci

4:3
16:9
Scan. Progressiva

Stereo
Surround

Splitscreen	2
LAN	6
Online	6



I tracciati sono generalmente lunghi e ricchi di scorci suggestivi, ma offrono una sfida modesta in termini di guida a causa della larghezza della carreggiata. Le difficoltà provengono dalle irregolarità del fondo stradale, che minacciano continuamente la stabilità del proprio mezzo

Rottami da corsa

Il garage di *Jak X* è affollato da vetture dalle fattezze aggressive e 'low tech', le cui prestazioni possono essere incrementate con i crediti guadagnati nelle competizioni. È inoltre possibile intervenire sull'estetica, sostituendo parti della carrozzeria, i cerchioni o modificando la colorazione delle livree. La fisica utilizzata da Naughty Dog è convincente: la forma delle vetture, ad esempio, incide pesantemente sulle loro prestazioni. Buggy piatte e larghe offrono una stabilità maggiore rispetto a quelle strette e alte. Un tocco di moderato realismo che ben si sposa con la natura arcade del gioco.

NHL 06

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2, GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **EA Canada**

4:3	PS2, Xbox, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Offline	PS2, Xbox, GC (4)
Online	PC, Xbox (2)
Contenuti scaricabili	Xbox, PC

Come da copione quando si parla di un franchise sportivo targato Electronic Arts, ogni giocatore della NHL digitalizzato nel gioco è accompagnato da una serie semplicemente devastante di caratteristiche e attributi

Dynasty warriors

Tra quelle di EA, la serie *NHL* si è sempre distinta per le numerose innovazioni implementate annualmente, anche se nelle ultime stagioni le novità sono scese drasticamente di numero. Tra le più intriganti, l'introduzione della modalità Dynasty è quella che ha raccolto più consensi tra gli appassionati. Nell'edizione 2006, i programmatori hanno cercato di rendere le cose un po' più difficili, aumentandone la complessità senza stravolgerne la collaudata struttura. Ma dopo aver visto l'interessante modalità Superstar in *Madden NFL 06* e quella Race to the Heisman in *NCAA Football 06* (entrambi sviluppati da EA Tiburon), sarebbe stato forse lecito aspettarsi qualcosina in più per *NHL 06*...

Dopo il clamoroso 'lockout' che ha portato alla cancellazione della stagione 2004/2005 della NHL, riparte il campionato professionistico nordamericano di hockey con la caccia ai Tampa Bay Lightning, vincitori dell'ultima Stanley Cup. Per l'occasione sono state introdotte nuove regole per rendere più spettacolare il gioco, tutto a vantaggio dei network televisivi, ma anche delle simulazioni di questo sport. Oltre all'abolizione del pareggio durante la stagione regolare e all'introduzione degli shootout finali, sono state ridotte le dimensioni dell'equipaggiamento dei portieri. L'innovazione più devastante è senza dubbio la scomparsa dell'infrazione del 'passaggio tra le due linee', con ampliamento della zona d'attacco. Il calo nelle segnature e nell'audience nelle ultime stagioni, in aggiunta al vergognoso sciopero dello scorso anno, hanno indotto la commissione della lega a voltare pagina, una volta per tutte, per riconquistare l'affetto dei tifosi e i dollari delle TV.

Analogamente, per contrastare il calo nelle vendite e lo scadimento qualitativo della sua leggendaria serie *NHL* (la versione 2005 presentava diverse zone d'ombra), EA ha optato per un repentino cambio di rotta. La missione per il team EA Canada era quella di riequilibrare il gameplay della saga: più segnature, meno buchi difensivi dell'IA e, soprattutto, tanto divertimento in più per i giocatori. Come ha ammesso candidamente il producer **David Littman**: "Volevamo realizzare un gioco di hockey divertente, anche a scapito del realismo simulativo". Più chiaro di così...

Dopo aver mancato la porta con la versione 2005, *NHL 06* centra il sette con una simulazione più bilanciata rispetto alla precedente, anche se più che di una versione rinnovata sarebbe più appropriato parlare di un *NHL 2005 v1.5*. La fisica sul ghiaccio di giocatori e puck si dimostra più convincente e realistica: il disco gommoso scivola in modo sublime, spesso si incastra sotto i pattini o negli angoli delle balaustre, ed è più difficoltoso da domare. Le evoluzioni dei vari Lemieux, Bertuzzi, Kovalchuk e soci mutano con il degradarsi del ghiaccio: è sempre possibile compiere numeri spettacolari, ma le difficoltà aumentano in modo esponenziale col passare dei minuti.

L'aspetto meno convincente di *NHL 2005* riguardava il capitolo segnature: in più di un'occasione capitava di effettuare anche un centinaio di tiri, ma di non bucare mai il portiere. I difensori, poi, si rivelavano muri invalicabili, stroncando sul nascere ogni dialogo fra gli attaccanti. Una situazione che generava una certa frustrazione nel giocatore e punteggi assolutamente poco credibili. Fortunatamente, EA Canada ha modificato in modo radicale le routine di IA che gestivano i movimenti e le giocate offensive e difensive. Ma il lavoro più massiccio è stato effettuato sugli attaccanti: a fuoriclasse come Jarome Iginla o al giovane Sidney Crosby sono stati 'regalati' tiri con parabole più tese, nuove mosse speciali e finte più realistiche. Il tutto per infilare quel maledetto puck in fondo alla rete.

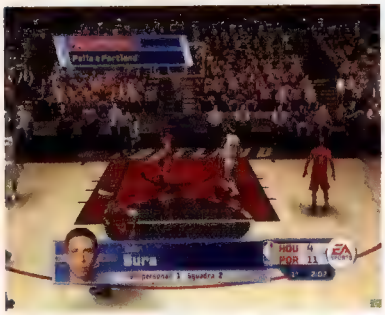
Nonostante il nuovo motore grafico, *NHL 06* non compie un poderoso balzo in avanti dal punto di vista estetico. Ciononostante, i buoni progressi in materia di fisica rafforzano l'autenticità della simulazione

NHL 06, pur non essendo ancora una simulazione rivoluzionaria, si dimostra quest'anno un titolo convincente, dannatamente giocabile e discretamente simulativo. Qualche difetto rimane, soprattutto nelle fasi di power play e nei passaggi dei puck, ma si tratta di inezie. Come sempre, la simulazione di EA Canada presenta la solita carrellata di modalità e opzioni in aggiunta alla proverbiale cura per ogni più piccolo dettaglio. Da un punto di vista meramente audiovisivo, non c'è nulla di eclatante da segnalare: buone animazioni, ghiaccio realizzato in modo superbo e ottima EA Trax. Non si tratterà del miglior episodio della serie, ma *NHL 06* ricorda tanto i primi, divertentissimi episodi datati 1994/1995 per le vecchie console a 16bit (SNES e Mega Drive). A buon intenditor...

Voto: Otto su dieci

NBA Live 06

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC, PC** Versione: **Europea** Produttore: **EA Sports** Sviluppatore: **EA Canada**



La parola d'ordine per la stagione 2005-2006 in casa Electronic Arts sembra essere 'ricominciare'. Il finale dello scorso anno ha lasciato soltanto grossi rimpianti, videoludicamente parlando, per quella che doveva essere l'ennesima stagione di dominio e che invece si è rivelata una vendemmia poco fortunata. Dopo aver perso il confronto qualitativo con il team di Visual Concepts (con le serie brandizzate ESPN decisamente superiori a quelle pubblicate dal colosso di Redwood), EA è corsa prontamente ai ripari. Il risultato, purtroppo, è che la sfornata 2006 assomiglia molto a una stagione di transizione in attesa del salto generazionale promesso dalla next gen.

EA ha studiato una strategia indubbiamente efficace: qualche ritocco al gameplay di tutte le serie, campagna marketing martellante e piazza pulita nelle acquisizioni delle licenze ufficiali. Risultato: la NFL vende con un contratto pluriennale i diritti esclusivi per il proprio campionato di football a EA, viene acquisito il brand ESPN e allungato il contratto al leggendario allenatore John Madden. Vedendo gli eccellenti risultati di vendita di *Madden NFL 06*, **Videogiochi** non può che complimentarsi per la strategia utilizzata.

EA Canada ha comunque cercato di proporre agli amanti della NBA un prodotto di qualità a prescindere dalla licenza, e fra le piccole migliorie spunta qualche innovazione degna di nota. La più rilevante (nonché la più strombazzata da comunicati stampa e pubblicità) riguarda l'implementazione del 'Freestyle Superstars', un sistema di controllo ideato per sfruttare le peculiarità atletiche/tecniche dei più forti giocatori NBA. LeBron James costituisce un esempio perfetto: il numero 23 dei Cavaliers abbina a uno straordinario fisico scolpito qualità cestistiche fuori dal comune. Fermare il nuovo Jordan non è facile: con il suo primo passo è in grado di bruciare difensori rapidi quali Artest o Prince. Raddoppiarlo significa provocare automaticamente uno scarico a un compagno per una comoda conclusione. Tanto vale concentrare su di lui l'attenzione e spostare il gioco interamente sulle sue spalle. Questo è ciò che devono aver pensato i designer di EA che, modificando lo stantio gameplay di *NBA Live*, concedono agli utenti la possibilità di sfruttare maggiormente le qualità straordinarie dei vari James, Ginobili, Duncan rispetto a quelle dei comuni mortali. Un centro dalla potenza devastante (Shaq o Amare) può far valere la propria stazza sotto canestro; Steve Nash e Tony Parker daranno fondo alla loro creatività per regalare assist incredibili. I due Wallace di Detroit, invece, si dimostreranno difensori coriacei per tutti quelli che oseranno sfidarli nell'area verniciata. Ci sono giocatori abili nella fase offensiva, altri in quella difensiva e altri ancora in tutte e due le categorie, caratteristiche comodamente evidenziate sul parquet da una serie di icone (potenza, schiacciate, visione di gioco, capacità di marcare gli avversari, abilità nel fare assist e difesa del canestro).

Fornire di 'superpoteri' certi atleti avrebbe potuto rivelarsi una scelta controproducente e azzardata. Per fortuna, EA Canada è riuscita a bilanciare il tutto in modo soddisfacente. Dwayne Wade potrà far valere le proprie qualità di realizzatore, ma quando si troverà sulla sua strada un Tayshaun Prince, non avrà certo vita facile. Il 'Freestyle Superstars' non è assolutamente qualcosa di rivoluzionario, ma è una gradita evoluzione e garantisce una nuova dimensione alla serie *NBA Live 06*. Un altro significativo miglioramento riguarda la celebrata modalità 'Dynasty', fiore all'occhiello della serie di basket EA: tutto è stato potenziato, con particolare attenzione all'evoluzione fisica e tecnica di un giocatore nel corso della sua carriera. Tra le aggiunte va segnalata la possibilità di ingaggiare un proprio coaching staff. Quindi niente di sconvolgente rispetto all'interessante edizione 2005, ma la sensazione è che Electronic Arts non abbia voluto modificare una struttura già collaudata, preferendo concentrarsi sull'edizione 2007 per apportare cambiamenti significativi.

Voto: Sette su dieci

scheda tecnica

4:3	Xbox, PS2, GC
Dolby Digital 5.1	Xbox
Dolby Pro Logic II	PS2, GC
Offline	PS2, Xbox, GC (2)
Online	PC, Xbox (2)
Contenuti scaricabili	Xbox, PC

La colonna sonora di *NBA Live 06* è il solito coacervo di brani hip-hop, ma nonostante la presenza di artisti del calibro di N.O.R.E., Q-tip, Afu-Ra e Black Eyed Peas (giusto per citare i più famosi), l'offerta musicale appare piuttosto piatta se paragonata a quella di altri titoli EA Sports

Intelligenza artificiosa

La solita pletora di opzioni/modalità (e aggiornamenti dei roster tramite Xbox Live) fa da cornice al prodotto di EA Canada, inappuntabile da questo punto di vista. Ciò che invece non convince pienamente sono le routine di IA studiate per l'edizione 2006. Vedere Tracy McGrady fermarsi in contropiede ad aspettare il difensore o un rimorchio che tarda ad arrivare, ha ben poco di realistico, così come non convince vedere campioni del calibro di Kobe Bryant sbagliare quattro facili appoggi sotto i tabelloni. Migliorabili anche le routine difensive e la gestione dei blocchi. Gli schemi cambiano da squadra a squadra, ma la fedeltà simulativa lascia alquanto perplessi. I punteggi, solitamente 'irrealistici', rimangono tali: chissà che con le console di prossima generazione la serie non possa tornare ai fasti di un tempo…

Pentium III 1.3GHz
512MB RAM
Scheda video 64MB DirectX 8.1
Scheda audio DirectX 8.1
2.5GB su HD

Pentium 4 2GHz
1GB RAM
Scheda video 256MB DirectX 9.0c
Scheda audio DirectX 9.0c
2.5GB su HD

LAN	16
Online	16

La maggior parte delle auto possono essere acquistate spendendo i soldi guadagnati nelle varie competizioni, ma alcune, come questa Mercedes (contrassegnata dal numero 456) si rendono disponibili solo vincendo

Mai più soli

Sbloccare automobili e segnare tempi record sono le principali ambizioni che alimentano l'esperienza offline, ma indipendentemente dalle concessioni alla struttura di gioco, l'obiettivo finale di *GT Legends* è primeggiare nelle sfide online. Il gioco in solitario si rivela un lunghissimo quanto eccellente tutorial, ma limitarsi a quello sarebbe come sorvolare sul lavoro di Simbin, un gruppo nato in rete e che ha fatto dei Mod e della distribuzione online il suo punto di forza.

GT Legends

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Simbin**

Anni e anni di evoluzione non sono riusciti a intaccare la struttura delle simulazioni di guida per PC, ancorate a uno schema tanto efficace quanto banale. Da *F1 Grand Prix* a *GTR*, passando per *NASCAR Racing*, la costante è il menu delle opzioni, che lega il giocatore a pochissime scelte. Affrontare una gara, un campionato o allenarsi su una pista sono le uniche possibilità offerte, e di conseguenza il gameplay è completamente focalizzato sulla ricerca del giro perfetto, sulla conquista del podio nelle gare online, sul potenziamento estremo delle vetture. La gratificazione si ottiene limando i centesimi o infilando un sorpasso azzardato, piuttosto che guadagnando bonus o vedendosi regalare qualche bizzarro e inedito upgrade per la propria quattroruote.

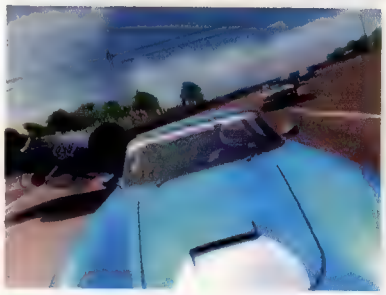
La simulazione incarna il gioco serioso, quello senza fronzoli e abbellimenti vari, e richiede ore e ore di dedizione. Prima di potersi divertire gareggiando online è indispensabile spendere un'enormità di tempo per acquisire la dimestichezza necessaria, un problema che di fatto scoraggia molti dall'avvicinarsi a titoli troppo aderenti alla realtà. E sebbene sfrecciare in Ferrari a Imola sia un sogno particolarmente intrigante per molte persone, inanellare giri su giri, in qualifica e in gara, può rendere l'esperienza piuttosto tediosa per chi non vive di pane e motori.

In parte responsabile della rinata passione verso le simulazioni 'dure e pure' con *GTR*, Simbin ha deciso di svecchiare questo sistema con il suo secondo gioco, *GT Legends*. Introducendo un sistema economico e una serie di gare fra bolidi di varie annate, il team ha ramificato una struttura di gioco altrimenti troppo rigida: concludere una sfida non richiede ora più di una ventina di minuti, ma insieme alla soddisfazione per il piazzamento si ottiene del denaro, da sperperare in nuovi, costosissimi giocattoli a motore. Perseverando, si sbloccano altre competizioni, nuovi campionati, e i giocatori più esperti possono ambire a vetture particolarmente accattivanti, ottenibili solo tramite ottimi piazzamenti nelle gare più difficili.

Si tratta di una classica struttura arcade, che incrociata a una simulazione di guida realistica e curata rende *GT Legends* appetibile anche presso il grande pubblico, pur senza rinunciare a una sola briciola della dignità di un simulatore che non vuole essere semplice videogioco.

Iniziare a gareggiare sulle Mini aiuta i principianti a destreggiarsi con il sistema di controllo senza renderli protagonisti di imbarazzanti e continui testacoda, ma allo stesso tempo consente ai veterani del genere di apprezzare l'ottimo lavoro svolto dai programmatori e pregustare le emozioni dei bolidi più scorbutici che si troveranno a guidare poco dopo. Un buon volante Force Feedback permette di sentire ogni reazione dei pneumatici e delle sospensioni, le vibrazioni della carrozzeria, la prepotenza del motore. Le vetture sono potenti, ma allo stesso tempo più 'amichevoli' rispetto alle GT moderne. Nervose e pesanti, ma anche domabili con sapienti tocchi di freno e acceleratore, auto come l'Alfa Romeo GTA o la Ford Capri permettono di esaltarsi in derapate di potenza e staccate a ruote fumanti, soprattutto se riviste nei replay. Una funzione, quest'ultima, che si è tentati di usare in continuazione, sia per crogiolarsi nel rivedere le proprie acrobazie, sia per ammirare il dettaglio grafico. Un aggiornamento all'ultima incarnazione delle DirectX ha infatti portato enormi migliorie al sistema di illuminazione, esaltando ulteriormente la credibilità di quanto visualizzato sullo schermo.

Con *GT Legends* Simbin è riuscita a rendere più digeribile la struttura delle simulazioni senza intaccarne l'anima, rifiutando il compromesso con la semplificazione pur di aumentare la giocabilità. L'unica concessione è stata fatta alle vetture: vuoi per non farle soffrire troppo nelle mani dei principianti, vuoi per strizzare l'occhio a questi ultimi, le macchine sembrano particolarmente resistenti agli urti, e hanno un'insana tendenza a capottarsi un po' troppo frequentemente. Niente su cui non si possa tranquillamente soprassedere.



Sebbene l'innaturale resistenza delle vetture agli urti comprometta il realismo, ogni incidente è un concentrato di spettacolarità che merita di essere rivisto più volte tramite gli eccellenti replay

Voto: Otto su dieci

WRC: Rally Evolved

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Evolution Studios**

Il rally è uno sport sporco e cattivo, in cui auto e pilota si fondono per far fronte a condizioni ambientali ostili. Uno sport in cui il rischio di incidenti oscilla minaccioso sulla testa dei concorrenti come una subdola spada di Damocle. È questione di un attimo: una buca imprevista sul manto stradale o un tornante impostato con troppa leggerezza sono sufficienti per infliggere danni critici ai componenti meccanici della vettura. L'ottima resa di questa sensazione di pericolo è il maggior pregio di *WRC Rally Evolved*, nonché l'aspetto che più lo differenzia dal precedente episodio. In *WRC 4* capitava sovente di uscire sostanzialmente illesi anche dagli incidenti più cruenti. Al contrario, la gestione dei danni di *Rally Evolved* è estranea a questa clemenza. I frontali contro i guardrail vengono di norma puniti con danni al radiatore, se l'urto è modesto, fino a coinvolgere motore e trasmissione nel caso di schianti ad alta velocità. Terminare una tappa con il proprio mezzo illeso è un traguardo che richiede pratica e maestria per essere raggiunto. Molto più spesso, invece, ci si ritrova alla guida di ruderi ormai privi della loro originaria potenza e stabilità. Se questa severità non si trasforma in frustrazione è merito della proporzione tra gravità dell'incidente e danno subito. *Rally Evolved* è ruvido, ma non ingiusto.

Il modello di guida proposto da Evolution Studios si riconferma ostico e gratificante. Fattori come l'inerzia e l'asperità del terreno condizionano pesantemente il comportamento delle vetture. Gli errori si pagano, e il conto è salato. La completa padronanza del mezzo passa attraverso un lento ma costante processo di apprendimento, reso più dolce dalle ampie possibilità di scalabilità del livello di sfida. Regolando l'incidenza del controllo di trazione, così come della frenata e dello sterzo assistito, il giocatore può calibrare a sua discrezione il tasso di realismo dell'esperienza automobilistica. Per quanto il target ideale sia rappresentato da un bacino di utenti esperti e già temprati dai precedenti episodi, è altresì vero che *Rally Evolved* non chiude la porta in faccia ai piloti della domenica, garantendo loro un impatto dolce con il gioco.

L'attenzione degli sviluppatori per il pubblico di non appassionati è testimoniata anche dalla cura profusa per migliorare fattori quali la spettacolarità e il coinvolgimento emotivo. Del resto il rally paga presso il grande pubblico la mancanza di un confronto diretto tra i concorrenti, caratteristica che lo rende meno adatto alla traduzione in videogioco rispetto ad altre competizioni motoristiche come la Formula Uno e la Moto GP. Per rendere più vive e imprevedibili le gare, quindi, sono stati introdotti eventi quali l'attraversamento della strada da parte di animali selvatici o la presenza di incendi che limitano la visibilità producendo pesanti coltri di fumo. La sensazione di prendere parte ad una competizione di gruppo piuttosto che ad un solitario time attack è inoltre rafforzata dallo sporadico avvistamento ai lati della strada delle vetture avversarie costrette al ritiro. E bisogna rendere atto ai designer che questi espedienti funzionano: lasciarsi alle spalle la carcassa fumante del proprio avversario più pericoloso, ad esempio, regala un piacere tanto antisportivo quanto intenso. A infastidire, piuttosto, sono altri tipi di eventi. Non è raro vedere la propria corsa ostacolata da piccole frane o da cadute di legname sulla carreggiata. Sebbene la cosa possa essere di per sé verosimile, tali evenienze occorrono con troppa frequenza, risultando palesemente artificiose.

Con questo quinto episodio, Evolution ha lavorato su ogni aspetto del gioco per creare un'esperienza che accontentasse tutti, dal fan più hardcore al perfetto neofita. Se da una parte gli eventi ambientali, la presenza di filtri grafici atti ad accentuare la sensazione di velocità e l'ampia libertà di personalizzazione del tasso di sfida strizzano l'occhio al racing game arcade, dall'altra la complessità del modello di guida e della fisica coinvolta nella gestione dei danni rendono *Rally Evolved* ancora più profondo e accurato dei predecessori. Un videogioco concepito dai suoi creatori come una matrioska: dentro ad un'eccellente simulazione di rally è nascosto un gioco di rally, e al suo interno un giochino di macchine. Ad ognuno il suo, fermo restando che l'involucro più esterno è quello riuscito meglio.

Voto: Otto su dieci

La modalità Rallycross propone gare su circuito con più auto in pista contemporaneamente. Un tipo di competizione che trova la sua dimensione ideale online, dove è possibile competere con altri 15 giocatori

4:3
16:9

Stereo
Dolby Pro Logic II

A turni 4
Online 16

Il parco macchine è ricco di prototipi e di vetture del passato sbloccabili con i crediti vinti nel campionato mondiale. Le auto storiche sono protagoniste di una serie di prove contro il tempo che ricordano per modalità di svolgimento (e difficoltà) le sfide per le patenti in *Gran Turismo*

Due chiacchiere al volante

Il navigatore di *Rally Evolved* è decisamente disinvolto e loquace se paragonato ai suoi colleghi digitali. Oltre a fornire le indispensabili informazioni sul tracciato, avverte di eventuali pericoli imprevisti, commenta le proprie prestazioni al volante ed esulta sguaiatamente in caso di ritiro degli avversari più competitivi. Dal menu opzioni è possibile ritardare o anticipare i suoi interventi, così da sincronizzarli con le proprie tempistiche. Piccola nota di colore per i più schizzinosi d'orecchio: il doppiatore italiano degli ultimi episodi, il pilota del WRC Gigi Galli, è stato sostituito da un attore sconosciuto, ma dalla migliore dizione.

Conflict: Global Storm

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Pivotal Games**

Pentium 4 1.5GHz
256MB RAM
Scheda video 64MB DirectX 8.0
Scheda audio DirectX 8.0
2.5GB su HD

Pentium 4 2.5GHz
512MB RAM
Scheda video 128MB DirectX 9.0
Scheda audio DirectX 9.0
2.5GB su HD

LAN (solo co-op)	4
Online (solo co-op)	4

Conflict: Global Storm eredita una tradizione, quella dei *Conflict*, che non è motivo né di vergogna né di vanto. Di fronte al sangue blu di titoli come *Rainbow Six 3* o *Battlefield 2*, *Conflict: Global Storm* si limita a contemplare il suo albero genealogico di media famiglia borghese. In casa si sfogliano le foto del godibile *Desert Storm*, del meno godibile *Vietnam*, poi si chiude il libro dei ricordi e ci si dedica al presente, vissuto nel segno della continuità. Perché sì, il setting è cambiato, ma non la struttura portante.

Conflict: Global Storm vive e respira soprattutto in virtù del suo sistema di controllo e comando, la cui validità è inizialmente faticosa da valutare. La ragione sta nell'utilizzo di diversi tasti a volte distanti, nella quantità di ordini da impartire e nella difficoltà di gestire ogni singolo commilitone nel pieno di uno scontro a fuoco, ragione per la quale si tende ad utilizzare l'intero 'reparto PNG' come elemento di supporto durante azioni di accerchiamento o come forza d'urto critica quando si rendono necessarie irruzioni dinamiche in luoghi chiusi. Il sistema è piuttosto macchinoso, ed impiega diverso tempo per divenire un elemento di reale utilità. Quando questo avviene, indubbiamente, il gioco dà il meglio di sé. Il che non significa necessariamente che quel 'meglio' lo elevi a vette di particolari eccellenza. Significa che, superato il limite di un sistema di comando non immediato, il gioco si espande fino a rimanere confinato all'interno di altri (e stavolta invalicabili) limiti.

La linearità, innanzitutto, di livelli angusti offerenti al massimo una singola alternativa (la classica scelta tra percorso lungo ma sicuro e quello breve ma rischioso). Il realismo: si era parlato, nei mesi scorsi, dell'attenzione rivolta da Pivotal Games alla fedele ricostruzione di dinamiche militari; ci si trova ora in un gioco dove una mitragliatrice pesante calibro .50 impiega quattro o cinque colpi per eliminare un nemico, laddove nella realtà quel fuoco è sufficiente ad abbattere un muro di mattoni. Le granate da 40mm, teoricamente letali nel raggio di una decina di metri, hanno qui l'effetto di una girella. Ora: giacché è tradizione che ogni gioco militare sbandieri in retrocopertina la perizia dei propri military advisor, sarebbe probabilmente il caso che a dette vanterie iniziassero a fare seguito dei fatti.

Ma è il combattimento in sé, la sua stessa natura, a suscitare le maggiori perplessità: vedere i nemici continuare a fuoriuscire da delle caverne inaccessibili al giocatore fa storcere il naso, e la stessa IA non convince. Pur indubbiamente mobili rispetto al rassegnato bradipismo dei bot di *Full Spectrum Warrior*, essi continuano a sciamare vocianti in direzione delle armi del Red Team come i kamikaze decapitati di *Serious Sam*, ignorando sovente una propinqua postazione fissa che gli consentirebbe di seminare morte nelle proprie fila. Quei pochi di loro che prendono copertura vi emergono con un ritmo regolare che sa di nuoto sincronizzato, esponendosi all'inevitabile headshot con spruzzo. Va detto che ogni tanto fanno capolino dei mezzi (blindati BTR e BMP, elicotteri Hind ecc.) che rappresentano una sfida significativa, ma non si può fingere di dimenticare quell'*Operation Flashpoint* in cui ad un giocatore veniva affidato un intero plotone di fanteria, un altro di quattro carri armati o addirittura dei cacciabombardieri, il tutto in un contesto che garantiva anche al singolo fante un livello di sfida adeguato e un coinvolgimento assoluto.

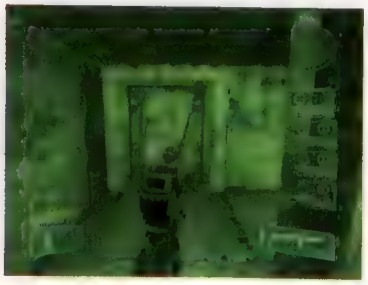
Attraversando una giungla sudcoreana di *Global Storm*, **Videogiochi** si è ricordata di una missione di recupero ostaggi del primo, originale *Rainbow Six*, ambientata in una giungla simile. Si parla di sette anni fa, e duole constatare che poco è cambiato. Ed è ancora più doloroso farlo quando si possono far risalire addirittura al 2001 i primi germogli di una primavera diseguale, che in determinati ambienti di conservatorismo (vedi la serie *Conflict*) tarda a manifestarsi.

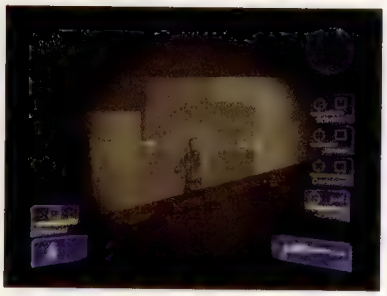
Voto: Sei su dieci

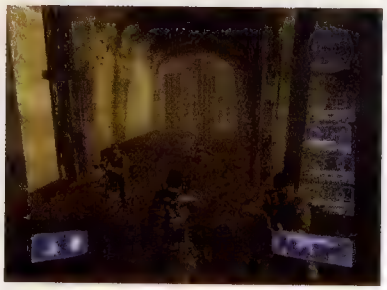
Diverse missioni comportano il recupero o la protezione di VIP, che si lasciano difendere guardinghi senza generare problemi fino all'arrivo dell'immancabile e salvifico elicottero di prelievo

Spiriti nelle tenebre

L'uccisione discreta di avversari vale l'attribuzione di punti extra in sede di debriefing e, più in generale, il gioco risponde piuttosto bene ad eventuali ambizioni 'ricognitive' del giocatore: capita di potersi avventurare in sessioni di perlustrazione solitaria, in modo da preparare la strada all'arrivo del resto del team (lasciato nelle retrovie) o di impadronirsi di posizioni vantaggiose. SOCOM silenziata in mano e mascherati dalla vegetazione, è difficile non sorridere pervasi dal deja-vu kojimiano.



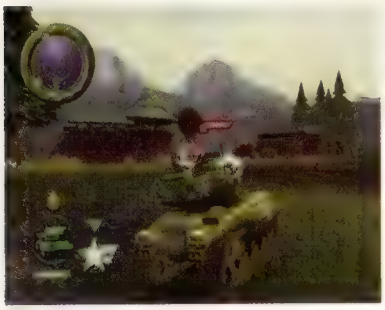


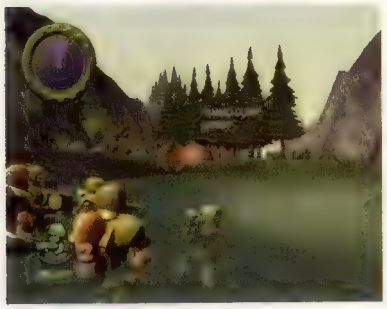


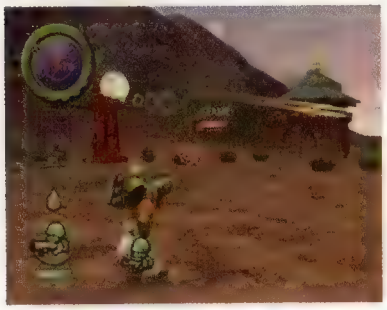
Il piazzamento dell'intero team in fuoco di interdizione consente di dedicarsi a particolari operazioni, come la demolizione di strutture chiave. I nemici tendono infatti a provenire da una sola direzione

Battalion Wars

Sistema: **GameCube** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Kuju Entertainment**







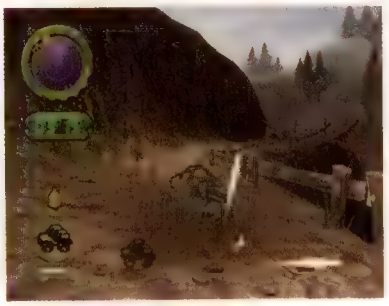
Avevano paura un po' tutti di *Battalion Wars*. Lo temevano i fan di *Advance Wars*, inorriditi da una meccanica di gioco che snaturava le origini strategiche della serie. Ne erano terrorizzati anche giornalisti e operatori del settore, soprattutto quelli che ebbero la sfortuna di provare la versione dimostrativa portata all'E3 del 2004. Senza dubbio, il profilo di *Battalion Wars* (all'epoca ancora conosciuto come *Advance Wars GC*) era sufficiente per mettere in difficoltà Kuju, strattonato da Nintendo in una missione che avrebbe provocato mal di testa anche a team di sviluppo decisamente più esperti. Quando Nintendo ha deciso di cambiare il titolo di questa deriva della serie *Advance Wars*, battezzandola *Battalion Wars*, hanno tutti tirato un sospiro di sollievo. Quantomeno gli scacchi di Nintendo non avrebbero dovuto sopportare l'onta di una versione domestica triste e confusionaria. L'incredibile è che, controller alla mano, *Battalion Wars* non può proprio far paura a nessuno.

Il primo impatto con la versione arcade di *Advance Wars* è anzi assai coinvolgente, soprattutto per merito di tre elementi ben distinti. Il primo è legato allo stile grafico. Sebbene per quanto riguarda definizione e pulizia dell'immagine *Metroid Prime 2: Echoes* sia su un altro pianeta, *Battalion Wars* convince comunque per via dei rimandi alla serie portatile. Soprattutto il design dei mezzi da battaglia (ma anche quello dei velivoli) è degno di nota. Le animazioni delle truppe di fanteria, perennemente impegnate in corse a perdifiato o in infernali scontri a fuoco, risultano convincenti e spassose, richiamando alla memoria le unità viste su GBA e su DS. Certo, nelle edizioni portatili la fanteria era statica, ma nella mente di ogni Ufficiale si muoveva come ha intuito Kuju.

Il secondo degli elementi estremamente positivi orbita attorno alla varietà delle missioni. Come su GBA, spesso l'eliminazione delle truppe avversarie è l'obbiettivo principale, ma ancora più spesso sono le variazioni sul tema a rendere ogni momento di gioco estremamente interessante. In alcuni casi si combatte non solo contro gli avversari, ma anche contro il cronometro. In altri, invece, è richiesta la conquista di alcune postazioni fisse, e in altri ancora ci si ritrova impegnati in scontri ravvicinati assai cruenti o in battaglie combattute dalla distanza.

La varietà delle missioni, così come l'alto numero di truppe e di veicoli coinvolti, offre lo spunto ideale per soffermarsi sul sistema di controllo, ovvero l'ennesima scommessa vinta da Kuju. Riassumere le due anime di *Battalion Wars*, quella arcade e quella strategica, sul controller di GameCube avrebbe potuto dare origine ad un disastro, e invece i game designer britannici sono riusciti a venirne fuori con una soluzione piuttosto intuitiva. Per mezzo dello stick analogico sinistro e dei tasti dorsali è possibile controllare direttamente una qualsiasi delle unità selezionate, con la telecamera posta alle sue spalle. Per impartire ordini specifici ai veicoli e alle truppe, invece, si agisce sui tasti X e Y e sullo stick analogico destro. I primi due servono rispettivamente per impartire gli opportuni ordini di movimento o per comandare un assalto, mentre la leva analogica è adibita alle selezione delle unità. È un sistema di controllo articolato, senza dubbio, ma pur sempre una delle soluzioni più riuscite che si possa pensare di ottenere con un controller tradizionale, sebbene tutti i limiti del caso vengano alla luce nelle missioni più avanzate, quanto ci si ritrova a dover comandare troppi mezzi contemporaneamente.

In effetti, alcune battaglie possono addirittura apparire invincibili, sebbene la strategia di fondo sia chiaramente vincente. Il fatto che le missioni (comunque piuttosto brevi e concentrate in spazi relativamente ristretti) possano andare a rotoli solo per aver perso una specifica unità aumenta nettamente il livello di difficoltà, creando così dei pericolosi colli di bottiglia. Visto che *Battalion Wars* non propone minigiochi o sfide alternative, è facile intuire quanto l'esperienza di gioco possa risultare limitata. Un'esperienza di gioco che, comunque, avrebbe potuto tranquillamente portare il nome di *Advance Wars GC*. Nemmeno i fan più accaniti delle versioni portatili se ne sarebbero risentiti.

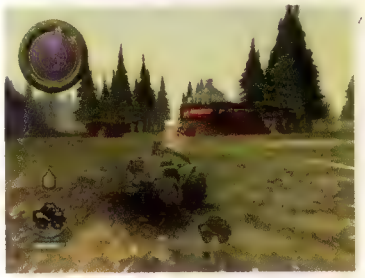


Voto: Sette su dieci

scheda tecnica

4:3
16:9

Stereo
Dolby Pro Logic II



Come ovvio, è possibile mettersi alla guida diretta di uno qualsiasi dei mezzi da battaglia schierati sul campo. Il controllo dei carri armati e delle unità di ricognizione è alquanto appagante, soprattutto per merito di un'applicazione delle leggi fisiche volutamente poco rigorosa

Missing in action

Che il progetto *Battalion Wars* sia stato portato a termine con un sospiro di sollievo è evidente fin dalla schermata di presentazione, talmente spoglia da lasciare perplessi, soprattutto se si è abituati alle sfide alternative, alle missioni a tempo e alle varie derive ludiche proposte dalle edizioni GBA e DS. In *Battalion Wars* non trova spazio nemmeno il più volte sussurrato multiplayer, e manca il benché minimo accenno di connettività con le edizioni GBA. Una triste dimostrazione del fatto che anche Nintendo ha abbandonato questa strada malgrado i buoni esperimenti di *Final Fantasy: Crystal Chronicles* e *Zelda: Four Swords Adventures*.

WiFi Ad Hoc 2

Connettività con *WE9* (PS2)

Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution

Sistema: **PSP** Versione: **Giapponese** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno (KTYO)**

La pubblicazione del primo episodio della serie di *Winning Eleven* su PSP non poteva essere più tempestiva. A poche settimane dal lancio della versione domestica in Giappone, è praticamente impossibile non azzardare un improbabile (e profondamente scorretto) confronto tra le due edizioni. Un confronto improbabile e terribilmente ingiusto perché, nonostante il titolo, *Winning Eleven 9* su PSP non è *Winning Eleven 9*, ma una sorta di versione aggraziata di *Pro Evolution Soccer 3*, o giù di lì. E questo, sia chiaro, risulta evidente se si concentra l'attenzione esclusivamente su quello che accade in campo, perché una volta smarriti tra le schermate delle opzioni non si può far altro che tornare con la memoria ad epoche dove non esistevano Master League e Coppe Internazionali.

È proprio l'inspiegabile assenza di modalità di gioco a suscitare le prime perplessità a proposito di *Ubiquitous Evolution*. Oltre alle ovvie amichevoli contro un avversario umano o contro la CPU, ai giocatori viene proposta solo la facoltà di competere in alcuni tornei tra squadre di club. Niente coppe internazionali, niente coppe Konami e, soprattutto, niente Master League. Ma non è solo sotto questo profilo che *Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution* appare distante diverse ere dalla sua controparte domestica.

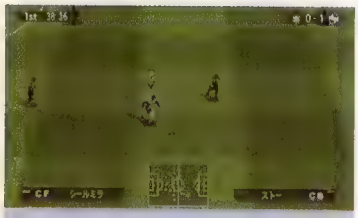
Praticamente tutti gli elementi caratterizzanti dell'edizione per PlayStation2, ovvero una maggiore pesantezza e fisicità dei giocatori in campo rispetto al passato e il nuovo e più fiscale arbitraggio, sono andati completamente dispersi. Il movimento del pallone, i tackle e i confronti spalla contro spalla ridimensionano in buona parte il comunque inevitabile entusiasmo iniziale, entusiasmo che deriva principalmente dal fatto che, su di una console portatile, un gioco di calcio del genere non si era proprio mai visto. Sotto il profilo grafico *Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution* è infatti semplicemente impressionante, soprattutto le animazioni degli atleti, che spiccano per grazia, spettacolarità e dinamismo. Ogni stop di petto è una delizia per gli occhi, così come lo sono i recuperi in scivolata o i tocchi di prima al volo. A parte alcuni, pesanti singhiozzi del frame rate durante gli arrembaggi in aria di rigore, oppure nell'occorrenza di repentini cambi di fronte durante i match in WiFi, l'azione risulta sempre veloce, fluida, rapida. E questo aiuta ad innamorarsi di *Winning Eleven*, perché nonostante le poche competizioni organizzate dai game designer di Konami, e nonostante la ridotta fisicità dei contrasti, anche quest'episodio si gioca come le versioni domestiche. L'impostazione di azioni ragionate e provate più e più volte risulta al solito gratificante, mentre una fuga solitaria sulla fascia continua ad esaltare perché sempre faticosa e difficoltosa. Lo schermo di PSP, grazie alle sue proporzioni dilatate rispetto a quelle di un normale televisore, permette di godere una visuale di gioco più ampia, sebbene la mancanza dell'inquadratura principe delle iterazioni domestiche (ovvero quella più lontana) di fatto risulti piuttosto fastidiosa. Ma a dire il vero è il sistema di controllo a sgambettare senza troppi complimenti il giocatore. Che si opti per la soluzione digitale o analogica poco cambia, visto che spostarsi agevolmente in diagonale o cambiare direzione in maniera repentina è sempre e comunque una pratica difficoltosa. Con la terza delle impostazioni predefinite, che deputa ai movimenti dello stick analogico numeri, finte e la celebre rouleta di Zidane, e alla croce digitale il movimento dei giocatori, non è impossibile scendere a patti, sebbene *Ubiquitous Evolution* rimanga comunque un gioco innegabilmente scomodo.

Non ci sono dubbi, quindi, sul fatto che *Winning Eleven Ubiquitous Evolution* sia il miglior gioco di calcio da passeggio di tutti i tempi, ma è altrettanto innegabile che quest'edizione è veramente poca cosa: una buona base di partenza, e poco più.

Voto: Sette su dieci

Se sotto il profilo grafico *Ubiquitous Evolution* è magnifico, altrettanto non si può dire del sonoro. Manca del tutto la telecronaca, mentre sugli spalti il pubblico si limita a rumoreggiare

Sono ben 179 le squadre coinvolte in *Ubiquitous Evolution* (118 di club e 61 nazionali). La Serie A è ben rappresentata, ma le rose dei club non sono proprio aggiornatissime. Ad ogni modo, basta un cavo USB e l'edizione domestica (eventualmente editata) per sistemare il tutto con un rapido file transfer



Bisogna portare pazienza

Tra i tanti elementi che Konami dovrà necessariamente rivedere in occasione dell'inevitabile edizione tascabile del decimo capitolo della serie *Winning Eleven*, è impossibile non sottolineare l'abbattimento dei tempi di caricamento. Al di là di un'attesa iniziale piuttosto snervante (circa 30 secondi prima di scendere in campo), sono soprattutto le lunghe pause occorrenti durante le sostituzioni ad infastidire.

WRC

Sistema: **PSP** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Traveller's Tales**

Wi-fi Ad Hoc	8
A turni	4

Il curriculum di Traveller's Tales è tutt'altro che esaltante: ad eccezione dell'onesto *Lego Star Wars*, il passato della software house britannica è una collezione di titoli derivativi, conversioni poco brillanti e tie-in cinematografici di ogni tipo. Se queste parole non trasudano imparzialità, è semplicemente perché il team d'oltremanica ha azzoppato una serie esaltante come quella di *Crash Bandicoot* dopo che Naughty Dog ha scelto di vendere il franchise. E **Videogiochi** adorava Crash. Considerata l'uccisione del marsupiale, divenuto in un certo periodo storico la vera mascotte di PlayStation, stupisce la decisione di SCEE di affidare proprio alla casa di Oxford un titolo delicato come *WRC* per PSP. Delicato per tre diversi motivi: il primo è per l'uscita nel periodo più caotico dell'anno e su un formato dove il genere dei racing game appare già sovraffollato (anche per colpa di SCEE stessa). Il secondo è per la scadenza ormai prossima del contratto esclusivo di Sony con il WRC, che potrebbe ben presto portare novità sorprendenti in questo senso. Il terzo è per l'inevitabile confronto con l'eccellente versione casalinga realizzata da Evolution Studios. In breve, un compito improbo per qualsiasi softco.

Il team a cui è stata affidata la versione portatile ha fatto senza dubbio del proprio meglio, ma sfortunatamente *WRC* per PSP fatica a convincere. Per cominciare c'è l'aspetto tecnico. Le iterazioni per PS2 hanno sempre messo a dura prova l'hardware Sony, basando gran parte del proprio appeal su un track design fenomenale, con paesaggi mozzafiato e tracciati chilometrici, possibili in virtù di uno streaming costante dei dati. Su PSP, dovendo caricare tutto in memoria prima di ogni tappa (con conseguenti tempi d'attesa chilometrici) per non drenare la batteria in dieci minuti, Traveller's Tales ha dovuto cestinare tutti gli splendidi percorsi partoriti da Martin Kenwright e compagni, creando tracciati non particolarmente ispirati e dal grado di spettacolarità parecchio inferiore a quelli di *Rally Evolved* o *WRC4*.

Stessa sorte è toccata al modello fisico ormai familiare a tutti i fan di *WRC*, ma in questo caso trattasi di decisione volontaria da parte degli sviluppatori (stando a quanto da loro dichiarato allo scorso E3), convinti che la natura portatile della console Sony favorisca meccaniche più semplici e che il bacino d'utenza di PSP sia più interessato a un gioco arcade 'leggero' che a una simulazione realistica come *WRC4*. Nelle intenzioni dei game designer, questo titolo va giocato nei ritagli di tempo e come tale necessita di una curva di apprendimento piatta. Sebbene sia impossibile prevedere il futuro commerciale di *WRC*, viene naturale chiedersi quanto sia salutare abbandonare così radicalmente le velleità simulatorie che hanno sempre contraddistinto la serie: abituato da anni ad adattare la propria guida ai modelli complessi proposti da *Colin McRae Rally*, *Richard Burns Rally* e dalla serie di Evolution, il giocatore di *WRC* fatica a trovare il giusto feeling con la propria quattroruote, il cui comportamento appare spesso imprevedibile e quasi mai gratificante. Venire a patti con la propria vettura richiede molta, troppa pazienza e l'imprecisa calibrazione dell'analogico di PSP non aiuta certo le cose.

Non che *WRC* non si lasci giocare, ma dato il potenziale del brand era auspicabile un modello di guida più soddisfacente. In virtù di quanto detto finora, perdono di significato anche l'altrimenti interessante modalità multiplayer, grazie alla quale fino a 8 giocatori possono confrontarsi tramite WiFi Ad Hoc, e la possibilità di scaricare contenuti aggiuntivi (niente di particolarmente originale in questo caso, con Jon Burton, director di *WRC*, che promette auto e tracciati bonus). Sarà per il prossimo anno.

Voto: Sei su dieci

Al pari di paesaggi e manto stradale, i modelli delle vetture di *WRC* sono gradevoli all'occhio e le deformazioni in caso di incidenti appaiono in linea con quanto sarebbe lecito aspettarsi da un prodotto simile

Curiosamente, SCEE non ha previsto nessuna opzione per l'interscambio di dati fra PlayStation2 e PSP, a testimonianza della diversità genetica che separa questo *WRC* da *WRC: Rally Evolved*

Ufficialmente ufficiale

L'unico punto di contatto fra la versione portatile di *WRC* e quella indoor è rappresentata dalla presenza della licenza ufficiale del Campionato del Mondo Rally. L'edizione PSP include quindi tutte 16 le gare da cui è composto il campionato, le 6 scuderie e i 17 piloti che hanno animato il Mondiale vinto poche settimane fa da Loeb. Oltre alle vetture ufficiali del WRC, fanno la propria comparsa alcune auto che hanno fatto la storia del rally, insieme alle quattroruote di categoria Evolution ed Extreme, bolidi partoriti dalla fantasia dei designer al soldo di Martin Kenwright in collaborazione con le principali case automobilistiche di questo settore.

Burnout Legends

Sistema: **PSP** Versione: **Americana** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Criterion Games**

Sebbene sia indubbiamente eccitante notare la propensione e la facilità con cui i team di sviluppo di mezzo mondo stanno convertendo i propri titoli di punta su PSP, allo stesso tempo non si può fare a meno di percepire un senso di demoralizzante torpore innovativo. Perché convertire quando la nuova frontiera portatile offre terreno fertile per la fioritura di nuovi concept? In effetti, è difficile condannare questo atteggiamento. Ogni nuovo sistema porta con sé nuove incertezze, la sua utenza non ha ancora chiarito le sue preferenze, e più in generale, per costruire un futuro sul nuovo è necessario investire sul presente. O sul passato prossimo. E allora vai di nuovi *Ridge Racer*, *Wipeout*, *Virtua Tennis*, *GTA* e, adesso, *Burnout*. Il primo intervento di Criterion sull'ultimo nato di casa Sony rappresenta un perfetto omaggio ai traguardi raggiunti dalla serie, e poco è andato perduto nel processo di conversione. Eppure la corsa di *Legends* non è priva di incidenti.

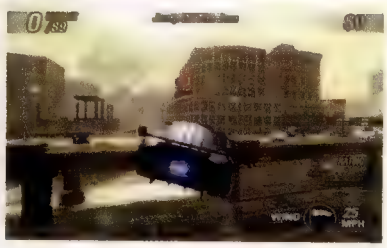
Su PSP tutto è stato reso più piccolo, ovviamente nell'estetica, ma anche nelle routine dei danneggiamenti e nella curva di difficoltà (già tutt'altro che ripida nelle edizioni per console domestiche). Rispetto a *Takedown*, il gioco ha perso uno strato della sua lucentezza grafica (più specificatamente il blur) ed un livello o due di dettaglio. Gli incidenti sono più prevedibili, meno articolati e in fin dei conti poco spettacolari, impedendo all'occhio di alleviare la frustrazione per l'attesa che attanaglia il fegato. C'è anche meno traffico, ma è più una benedizione che un difetto dal momento che pop-up e instabilità delle texture sono all'ordine del giorno. Prevedibilmente, l'impatto accidentale con barriere architettoniche e vetture rese pressoché invisibili dall'alta velocità insinua il sospetto che *Burnout* farebbe meglio a proseguire la sua corsa esclusivamente su schermi dalle diagonali più generose.

Dal momento che il familiare DNA di *Burnout* è alla base di *Legends*, l'esperienza restituisce un pruriginoso senso di derivativo, il che è al tempo stesso un bene e un male. Il modello di guida è praticamente identico a quello di *Takedown* mentre il senso della velocità (per apprezzare il quale è necessario attendere pazientemente lo sbloccaggio delle muscle car) non risulta compromesso neanche dal dimezzamento del frame rate (da 60 a 30). Le deliziose prove balistiche fatte di velocità calcolate, devastazioni mirate e traiettorie sibilanti proposte dalla modalità Crash rimangono, sebbene questa sia un'area in cui l'abbattimento del livello di difficoltà risulta più evidente. La modalità Pursuit, infine, risulta meno entusiasmante di quanto lo fosse all'epoca del suo concepimento, quando ancora Takedown non aveva rimodellato la dinamica alla base dell'originale *Burnout* su un'interpretazione più bellicosa di 'guardie e ladri'.

Più in generale, la versione PSP del gioco di guida Criterion ha la schizofrenica tendenza ad esporre tanto le idiosincrasie della serie quanto le sue qualità, rimanendo estraneo alle rifiniture apportate con *Revenge* (qui l'impatto col traffico 'civile' fa sempre male a prescindere dal senso di marcia). Non v'è nulla in *Legends* che giustifichi un allontanamento dalle versioni casalinghe di *Burnout*, a meno che la propria attività ludica non si svolga prevalentemente al di fuori delle calde pareti domestiche. In quest'ultimo caso, *Legends* non può che intendersi come un solido tributo ad una serie esaltante.

Voto: Sette su dieci

Già intransigenti nelle edizioni per console domestiche, le prove a tempo condotte al volante delle vetture da Formula Uno di *Legends* risultano ancora più frustranti a causa della ridotta visibilità



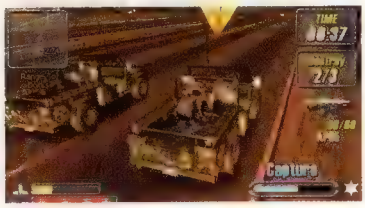
Fra le tante migliorie apportate alla serie da *Revenge*, quella su cui *Legends* ha la colpa di non investire è la superiore qualità del design delle vetture. Qui i poligoni non contano. Contava la buona volontà

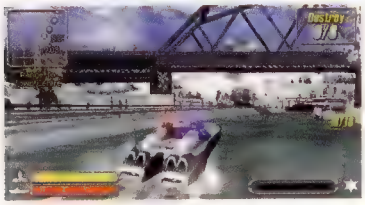
Vento nei capelli

Gran parte del fattore-wow espresso dalla serie *Burnout* dipende tanto dalla tecnologia grafica quanto da quella sonora. L'ovattato silenzio che accompagna l'accensione del boost, il raggelante soffio delle fiancate sfiorate per un pelo, il rombo di un motore spinto al di là dei limiti teorici di stabilità strutturale. L'ingrediente sonoro di *Legends* è, al contrario, talmente sottotono da spingere ad aumentare il volume delle tracce musicali (scelte pensando ad un pubblico di minorenni in pieno delirio ormonale) piuttosto che ad escluderlo totalmente. Il ronzio del motore, in particolare, è addirittura fastidioso.

Pursuit Force

Sistema: **PSP** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **Bigbig**





Lo sviluppo di videogiochi non è una scienza esatta. Puoi miscelare i migliori elementi presi in prestito da altri e comunque ottenere un gioco indecente. Puoi elaborare le dinamiche più innovative e ottenere un gioco meno divertente dei più derivativi dei cloni. Originale mix di inseguimenti e sparatorie, *Pursuit Force* non è né indecente, né derivativo, ma riesce nella non facile impresa di tarparsi le ali con pochi ma significativi erroracci.

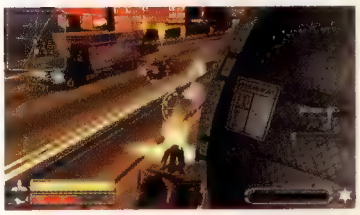
La premessa non è uno di questi. Assieme al giocatore, il protagonista partecipa alle missioni condotte dalla *Pursuit Force*, un nuovo corpo di polizia che alle maniere dolci della legalità preferisce quelle forti della 'guerra al crimine senza esclusione di colpi'. La gran parte delle 30 missioni di gioco vede impegnati in inseguimenti e sparatorie, balzi fra auto in corsa, e di nuovo inseguimenti e sparatorie. L'obiettivo è ora quello di soccorrere vetture aggredite da banditi, ora di impedire che questi ultimi riescano a tagliare la corda, ora di scortare carichi preziosi, ora di trasportare VIP in luoghi sicuri. Le dinamiche di base funzionano egregiamente e la varietà non manca in virtù di un saggio accavallamento di concessioni e condizioni. Il problema, semmai, è nella cornucopia di errori di valutazione su cui si regge l'impianto del gioco. Soprattutto nelle missioni multievento (ad esempio, dall'inseguimento su gomme si passa a vomitare piombo da un elicottero imbracciando una mitragliatrice a canne rotanti facile al surriscaldamento) si sente la mancanza di checkpoint che alleggeriscano il peso di un livello di difficoltà che non concede errori. Superata una prima fase a stento, si fallisce nella seconda. Ripetere. Superata una prima fase con meno stento, e la seconda per un soffio, si arriva alla terza (di solito un boss) per crepare nel tentativo di capire il da farsi. Ripetere. Superate le prime due fasi (ormai con tale agio da non ricavarne più alcun appagamento), si arriva alla terza. E si muore ancora. L'inno al trial & error di *Pursuit Force* si trasforma presto in un concerto di bestemmie, riportando indietro nel tempo, in quel periodo della storia videoludica in cui la progressione era subordinata alla ripetizione.

Quel che è peggio, è che l'opera prima di Bigbig ignora una delle regole fondamentali del buon game design: qualunque sia lo stato del giocatore che arrivi ad una determinata situazione critica, la possibilità di superarla, seppur solo a livello teorico, deve essere contemplata. In *Pursuit Force*, invece, capita spesso di giocare con un'inappellabile condanna a morte sulla testa. Da qui la necessità di scoprire, morendo, con quanta energia è necessario giungere ad una determinata fase di modo che il piombo che si andrà inesorabilmente ad incassare non sia sufficiente a prosciugarla definitivamente. Sebbene il gioco offra un possibile rimedio nella forma di una barra di potenza convertibile una tantum in energia, allo stesso tempo non dà modo di prevedere l'attimo in cui sia più indicato sfruttarla. Solo la cognizione di causa post mortem permette di elaborare quell'unica strategia operativa che il gioco riconosce come vincente.

Ed è un peccato perché in alcuni momenti *Pursuit Force* tocca livelli di equilibrio ideali. Come nella missione 'alla Speed', in cui il giocatore è chiamato a guidare un pullman di turisti imbottito di tritolo senza scendere al di sotto di una determinata velocità, nell'attesa che una jeep di soccorso finisca di portare in salvo i passeggeri quattro per volta.

Pur accomodando tutti gli elementi del bel gioco, quindi, il titolo di Bigbig dimostra quanto compromettente possa essere un errato processo di equilibratura dell'impianto ludico. Il rammarico per la mancata riuscita di uno dei più originali e promettenti titoli per PSP pervade **Videogiochi** mentre prega per un seguito che possa davvero concedere alle sue buone idee di fondo di brillare.

Voto: Sei su dieci



Evitare il fuoco nemico mentre si è a bordo di un veicolo è impossibile. Prima o poi si sarà obbligati ad abbandonarlo per passare ad altro mezzo di trasporto. Il problema nasce quando la presenza di un VIP a bordo impedisce di farlo...

Palla di lardo!

Pretendere plausibilità da un gioco il cui protagonista è in grado di trasferirsi con un balzo da una vettura in corsa all'altra può sembrare inopportuno, ma è difficile chiudere un occhio, anzi, un orecchio, davanti all'infantilismo degli sfottò con cui il proprio boss commenta i benché minimi errori commessi dal giocatore. Pur avendo ottenuto la carica di Capitano, si continua ad essere trattati da reclute con commenti del tipo "mia nonna saprebbe fare di meglio".

WiFi Ad Hoc 4

Game sharing (demo)

Ossu! Tatakae! Ouendan!

Sistema: **NDS** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Inis**

L'ultima delle stranezze orientali per DS non potrebbe essere, appunto, più strana. E, tra l'altro, non potrebbe essere più import friendly, basata com'è su elementi a dir poco universali, ovvero la musica e il senso dell'umorismo. Prevedibilmente, è la prima a recitare il ruolo di protagonista, ma le guasconate messe in scena sullo schermo superiore di Nintendo DS per accompagnare le gesta del giocatore non sono certo da trascurare. Non offrono assolutamente nulla sotto il profilo della meccanica di gioco, ma si limitano invece a solleticare il pancino del giocatore in maniera decisamente poco canonica.

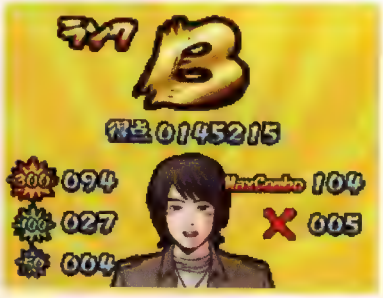
Le premesse narrative di *Ossu! Tatakae! Ouendan!* vedono costretti ad aiutare una quindicina di persone comuni, magari impegnate in attività altrettanto banali (almeno all'inizio). Inis ha pensato che valesse la pena raccontarle, queste storielle di stravagante quotidianità, utilizzando il display superiore come un normale televisore sintonizzato su di un canale dedicato esclusivamente ai cartoni animati. Già sotto il profilo stilistico il tratto tipicamente nipponico di questi fumetti animati riesce a farsi apprezzare, ma a dire il vero sono personaggi e situazioni a meritarsi applausi a scena aperta. Tra ragazzini chini sui libri nell'ultima notte di studi prima di un esame, cuochi impegnati a rilanciare un locale dalla pessima nomea e segretarie innamorate del più squallido dei dirigenti aziendali c'è solo l'imbarazzo della scelta. Tutte queste anime in pena, da sole, non riuscirebbero mai a trovare la forza di reagire, di stare sveglie fino all'alba per studiare, di rimettersi in gioco tra pentole e fornelli e di ammazzarsi di lavoro per farsi notare. Spetta al giocatore l'improbo compito di aiutare questo zoo umano, spingendo i disgraziati in questione a combattere fino alla fine. Il mezzo per ottenere questo risultato è la musica.

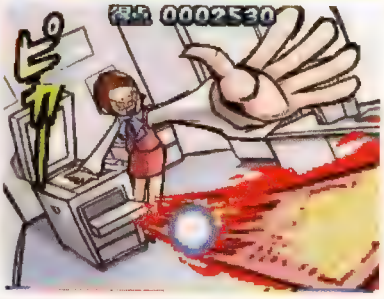
Il gioco vero e proprio, invece, si sviluppa esclusivamente sul touch screen, mentre il sistema di controllo finisce nuovamente per riassumersi nella punta dello stilo. Sparpagliati sul display inferiore compaiono, a ritmo di musica, dei piccoli cerchi numerati di diverso colore. Il compito del giocatore è quello di colpirli in sequenza, badando ovviamente alla cadenza ritmica. L'idea, insomma, è quella di una sorta di 'unisci i puntini' sullo stile di una Settimana Enigmistica canzonata. I primi brani si riducono a sequenze semplici e piuttosto prevedibili, ma ben presto iniziano a districarsi tra ritmi sbilenchi e imbrogli vari. E, inoltre, ben presto *Ossu! Tatakae! Ouendan!* si trasforma in una sorta di bemani grafico, con il giocatore impegnato non solo a punzecchiare lo schermo, ma anche a disegnare traiettorie musicali, spezzando i ritmi in linee rette, spirali, serpentine e cuoricini. Tenere alto il livello energetico (indicato da una barra posta nella parte superiore del touch screen) vuol dire ridisegnare con precisione le canzoni, mentre sullo schermo più alto le vicende dei personaggi di cui si è detto prendono ora pieghe più positive (gli studi procedono alla grande, la zuppa di pesce preparata dal cuoco si rivela formidabile), ora più disperate (andando fuori tempo l'adorabile segretaria sprofonderà nel panico tra mille telefonate e tazze di caffè).

Il legame tra la musica e il dipanarsi delle storielle è assai semplicistico, ma riesce a divertire e ad appassionare. Sono (quasi) tutte buffe gag, ed è impossibile resistere alla tentazione di sapere come vanno a finire. Le canzoni ad alto tasso d'idiozia che le accompagnano, per quanto agghiaccianti, finiscono inoltre per farsi fischiettare e canticchiare nei momenti meno opportuni. È un peccato quindi che non siano moltissime, sebbene il gioco riesca comunque a rendersi interessante per mezzo di un semplice metodo di valutazione, del moltiplicarsi dei livelli di difficoltà e della sezione riservata al multiplayer. Insomma, di Inis si erano perse le tracce dopo il brillante, e difficilissimo, *Gitaroo Man*, e *Ossu! Tatakae! Ouendan!* ne è una sorta di seguito spirituale, reso ancora più fruibile da un'interfaccia di controllo estremamente trasparente ed intuitiva. Che, per l'ennesima volta, da sola basta a svecchiare un genere.

Voto: Otto su dieci

Le storielle raccontate sullo schermo superiore sono inizialmente ripiegate su se stesse. Ben presto, però, si aprono verso deliri fantascientifici





Come ovvio, la qualità audio delle canzoni di *Ossu! Tatakae! Ouendan!* risente delle limitazioni hardware di Nintendo DS. Un paio di auricolari aiutano, comunque, rendendo di fatto il gioco più accessibile

Dammi una mano

Nemmeno troppo sorprendentemente, vista la propensione al multiplayer dei bemani, *Ossu! Tatakae! Ouendan!* sfrutta a fondo il WiFi di Nintendo DS. Se si ha a disposizione una sola Game Card è possibile scaricare una limitata versione demo sui DS dei propri amici (come già per il brillante *Meteos* e per l'austero *Polarium*), mentre una copia del gioco per ogni console vuol dire libero accesso a due modalità differenti. La prima, e la più ovvia, è incentrata sulle sfide ritmiche con i propri amici. La seconda, invece, si basa sulla collaborazione e vede i giocatori impegnati a risuonare i brani della modalità in single player alternandosi nel ruolo di protagonisti, mentre sullo schermo superiore si raccontano cinque storielle inedite rispetto a quelle narrate nella modalità in singolo.

Castlevania: Dawn of Sorrow

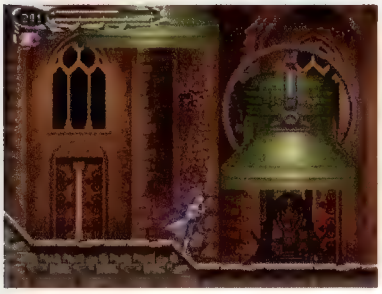
Sistema: **NDS** Versione: **Europea** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Interno**

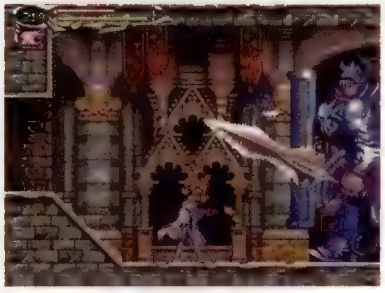
WiFi Ad Hoc 2

Se da una parte quasi ogni gioco targato Nintendo arrivato su DS si possa dire costruito attorno alle specifiche hardware della console, dall'altra è impossibile non notare come alcune software house battano un sentiero assai meno coraggioso. Da una parte *Nintendogs* ed *Electroplankton*, dall'altra *Nanostray* e *Castlevania: Dawn of Sorrow*.

Al di là della prepotente magnificenza grafica, questo nuovo episodio della serie sarebbe potuto arrivare su GBA, ovvero la console che ha ospitato gli ultimi tre capitoli della saga classica. Konami si è sforzata di dare un senso ai due schermi di Nintendo DS e al suo touch screen, ma non è riuscita a elaborare idee particolarmente vincenti. Questo non sarebbe un problema poi così grave, almeno per i fan della serie, se non fosse che alcune di queste idee finiscono per dare più fastidio che altro.

Il display superiore, come prevedibile, ospita una quanto mai benedetta mappa dell'enorme castello dove Soma Cruz è intrappolato, mappa che si aggiorna man mano che si procede nell'esplorazione di catacombe, balconate, sale da ballo e spogli cortili interni. La comodità di poter leggere la situazione in ogni istante, alzando semplicemente lo sguardo senza entrare e uscire da schermate secondarie (come accadeva su Game Boy Advance) è ovvia, sebbene poco rivoluzionaria.



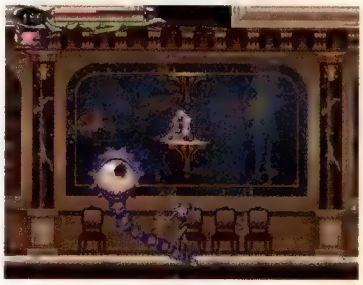


Ancora meno interessante è l'utilizzo del touch screen, che arriva addirittura ad intralciare le esplorazioni. Nel corso del gioco, Soma Cruz si troverà a guadagnare l'abilità di disegnare alcuni sigilli magici, a tutti gli effetti indispensabili per mettere l'ultimo chiodo sulla bara degli spietati demoni che sorvegliano alcuni passaggi. Dopo aver assestato il colpo di grazia durante uno di questi combattimenti, al giocatore tocca l'ingrato compito di abbandonare croce direzionale e tasti frontali per afferrare lo stilo e disegnare in tutta fretta uno dei simboli purificatori in questione. Trovarsi a combattere i boss con il pennino tra le labbra, pronto per essere sfoderato al momento opportuno, è una condizione simpatica solo fino a quando non ci si accorge che con lo stilo in bocca è impossibile lanciarsi in insulti e maledizioni assortite. E i boss di *Dawn of Sorrow* fanno di tutto per portare all'esasperazione anche quei giocatori che, di fatto, dopo tanti anni passati nella famiglia Belmont pensano di esserne imparentati a tutti gli effetti.

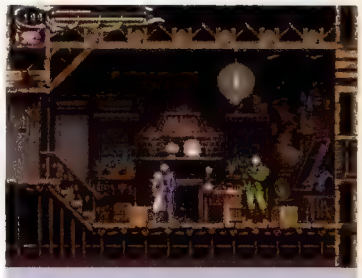
Il collegamento WiFi, a sorpresa, risulta invece piuttosto riuscito, anche perché legato a doppio filo all'evoluzione del protagonista. Affrontando gli avversari che deambulano nel castello, infatti, capita di tanto in tanto di vincerne l'anima. Questa è di fatto una vera e propria abilità secondaria che può influire in maniera netta sulle capacità del protagonista. Alcune anime forniscono abilità permanenti come il doppio salto o la capacità di muoversi sott'acqua, aprendo la strada verso nuove zone della mappa. Altre sono invece delle vere armi alternative, che si vanno ad affiancare all'enorme arsenale a disposizione. Un'ultima categoria di anime influenza le caratteristiche di Cruz, vuoi migliorandole in termini di forza fisica, intelligenza, fortuna e così via, vuoi offrendo la possibilità di evocare demoni, spiriti e creature magiche assortite da indirizzare verso gli avversari con un rapido colpo sul touch screen. Dal momento che il tipo di anima conquistata è di volta in volta determinato dal caso, può capitare di ritrovarsi in difficoltà nell'attraversare una determinata zona del castello solo perché non si ha a disposizione l'abilità più indicata. Proprio per questo motivo (di per sé promotore di una compulsiva ricerca di tutte le 116 anime che si disperano nel castello) torna di fatto utile la possibilità di collegarsi tramite WiFi alla console di un amico, così da scambiarsi le anime più rare.

Sebbene i ritocchi al canovaccio di base di *Castlevania* (per il resto sempre uguale a se stesso) non possano definirsi tutti riuscitissimi, il fatto che una volta persi nelle segrete ci si diverta oggi come ai tempi di NES, Super NES e di *Symphony of the Night* per PSone è solo l'ennesima conferma della bontà dell'idea originale.

Voto: Sette su dieci



I fan della serie avranno di che gioire nel cogliere i rimandi agli episodi precedenti. Tanti pezzi di arredamento, tanti elementi grafici e tanti echi delle celebri colonne sonore tornano dal passato



Il negozio sotto casa

L'arsenale a disposizione di Soma Cruz è veramente interessante, soprattutto per i fan della serie. Nel negozio vero e proprio, gestito dall'avido mercante Hammer, è possibile acquistare spade, mazze, pugnali, armi da fuoco (anche se sembra incredibile) e tutte le inevitabili armature di pelle o di metallo. Non mancano pozioni, mappe e pendenti magici, ovviamente, sebbene i prezzi proibitivi li rendano dei gingilli da guardare e non toccare. Di fianco alla bottega di Hammer si trova anche un'altra stanza, questa volta occupata da una amica di Soma che si preoccuperà di fondere armi e anime rare, così da potenziare una spada dalla lama smussata o una vecchia ascia da battaglia.

LA STORIA DI...
ALONE IN THE DARK

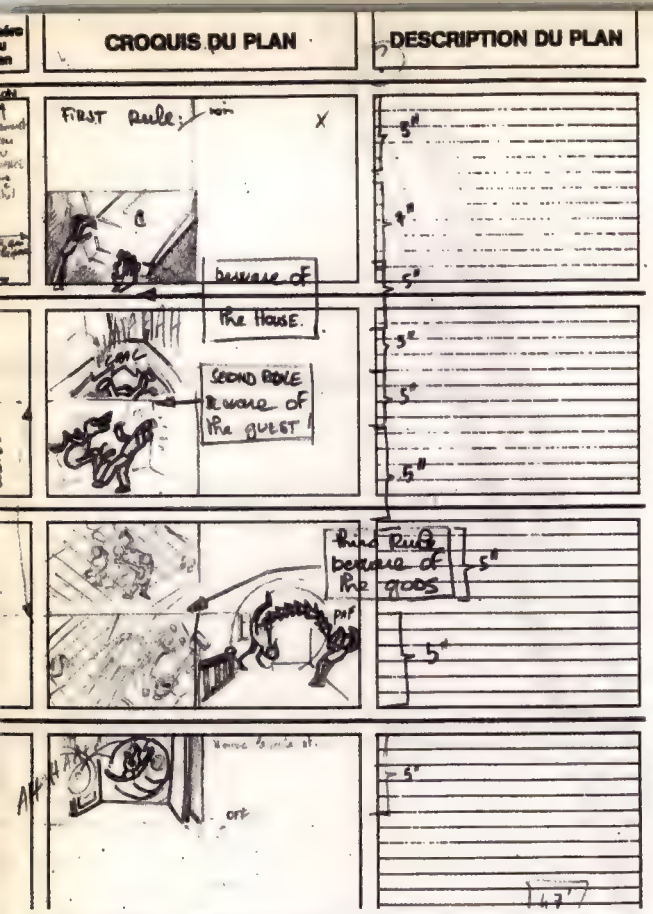
Storia del titolo che aprì le porte al survival horror in tre dimensioni, ma le chiuse in faccia al suo creatore

FORMATO ORIGINALE: **PC** PRODUTTORE: **INFOGRAMES** SVILUPPATORE: **INTERNO** ORIGINE: **FRANCIA** DATA DI PUBBLICAZIONE: **1992**

Alone In The Dark nasce nel periodo della storia del videogioco in cui il 3D stava cominciando a guadagnare credibilità come strumento rappresentativo, con le prime texture a farsi strada sui poligoni flat-shaded e con i team di sviluppo costretti a ingrandirsi di conseguenza. Da una o due persone, gli staff cominciavano a contare una decina di dipendenti dalle specifiche competenze, mentre struttura e organizzazione diventavano così importanti da richiedere l'intervento di veri uomini d'affari: persone decise a fare soldi e fornire ai creatori un ambiente di lavoro stabile ed efficiente. Ma non per questo rigido, come dimostra la storia di *Alone in the Dark*.

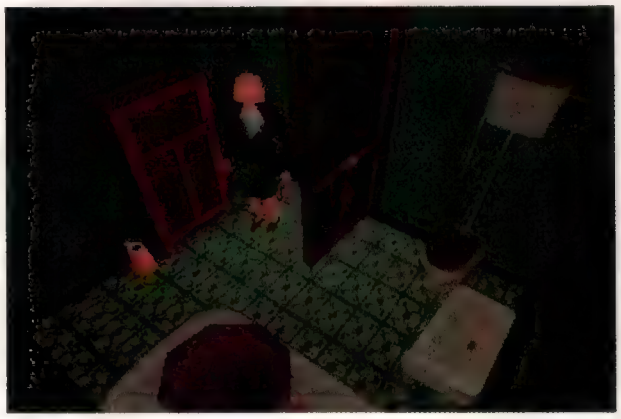
Verso la fine degli anni '80, **Frédérick Raynal**, un giovane programmatore di notevole talento e con un'enorme passione per i videogiochi, venne assunto da Infogrames dopo che quest'ultima scoprì *Popcorn*, un titolo realizzato da Raynal parecchi anni prima. Entrato in uno studio di sole 20 persone, il neo-assunto si occupò dei progetti più disparati, lavorando su conversioni e sulla creazione di librerie grafiche, incarichi che non coincidevano certo con le sue aspirazioni. Raynal era un inventore nato i cui limiti erano semplicemente dettati da quelli delle macchine su cui si trovava a lavorare. Fortunatamente per lui, la direzione di Infogrames acconsentì a lasciargli più tempo da dedicare alle proprie ricerche personali: magari non approvava tutte le sue attività, ma finché venivano portati a termine tutti i compiti 'ufficiali', perché non lasciargli più spazio?

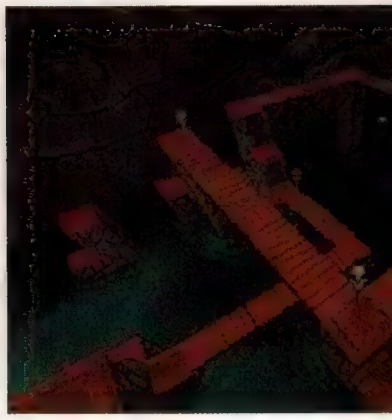
"*Alone in the Dark* nasce nel periodo della storia del videogioco in cui il 3D stava cominciando a guadagnare credibilità come strumento"



Raynal afferma che *Alone in the Dark* venne progettato d'istinto, ma il team di sviluppo aveva comunque bisogno di una guida. Da qui l'esigenza degli storyboard

I modelli 3D appaiono primitivi secondo gli standard odierni, ma il loro movimento gli donava una vitalità terribilmente affascinante per l'epoca





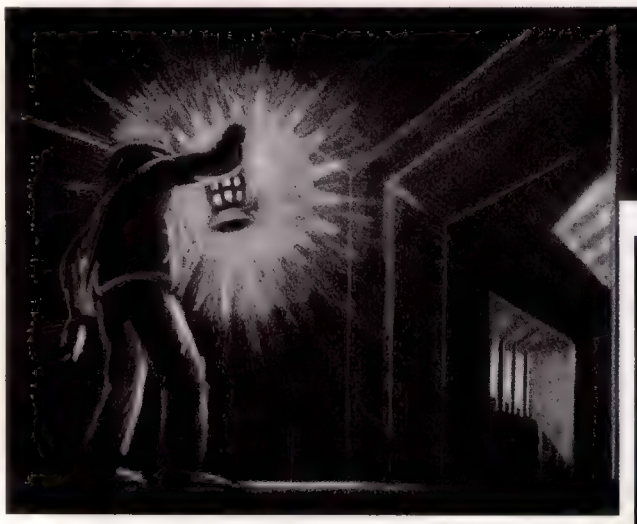
Nel 1989 venne chiesto a Raynal di convertire su PC *Alpha Waves* (pubblicato in alcuni continenti col nome di *Continuum*), un gioco per Atari ST di Christophe de Dinechin. Mentre armeggiava con la sua tecnologia 3D, l'immaginazione del programmatore brillò alla luce delle possibilità offerte in termini di immersione. "È stato in quel periodo", ricorda Raynal, "che ho comunicato a pensare a dei personaggi animati che potessero muoversi in ambienti che sembrassero realmente tali". Nel 1990 iniziò così a realizzare un programma per la creazione e l'animazione di personaggi 3D; contemporaneamente, con la collaborazione dell'aiutante Frank De Girolami, sviluppò un tool che permetteva di piazzare una telecamera all'interno di un ambiente, generare quell'ambiente in wireframe e ottenerne un'immagine in bitmap. A quel punto, un grafico doveva solo 'colorare a mano' l'immagine in 2D per simulare un ambiente in tre dimensioni. Un anno più tardi, l'amministratore delegato di Infogrames, Bruno Bonnell, suggerì l'idea di un titolo dal budget ridotto in cui il giocatore dovesse utilizzare tre fiammiferi per ottenere un'immagine dell'ambiente che lo circondava, altrimenti avvolto nell'oscurità. Raynal vide in questo il potenziale campo di applicazione di alcune sue idee.

Intitolato *In the Dark*, il concetto base del gioco era la privazione di luce, con il giocatore costretto a muoversi nell'oscurità con l'ausilio di fiammiferi. Raynal, desideroso da tempo di realizzare un gioco basato sulla paura, era completamente galvanizzato dall'idea. "Negli anni '80", confida, "mio padre aveva una videoteca e io guardavo un sacco di film. Mi piacevano gli horror, soprattutto 'L'alba dei morti viventi' di Romero, dove i protagonisti sono intrappolati in un supermercato assediato dagli zombi. Dopo averlo visto sapevo di voler realizzare un gioco di zombi prima o poi, quando la tecnologia l'avrebbe reso possibile".

Raynal interpretò a modo proprio l'idea di Bonnell e i vertici di Infogrames non si opposero ad affidargli il progetto. Il direttore artistico di Infogrames, Didier Chanfray, comprese immediatamente la visione di Raynal: i suoi primi bozzetti (realizzati con gessetti bianchi su fogli neri) furono talmente buoni da ispirare immediatamente una gara interna fra i grafici della casa francese, il cui lavoro in 2D avrebbe dovuto ispirare un ambiente in pseudo-3D: dalla competizione emerse vincitrice Ya'l Barroz che divenne così parte del nucleo storico di *Alone in the Dark* come decoratrice degli interni, al fianco di Raynal (director e programmatore) e Chanfray (modellatore e animatore dei personaggi). La stanza modellata da Barroz divenne la prima demo tecnica mostrata ai dirigenti di Infogrames, che rimasero estasiati.

Nell'autunno del 1991 venne quindi dato il via libera ufficiale al progetto: uno sceneggiatore alle prime armi avrebbe aiutato Raynal a costruire la casa secondo l'esperienza che il director voleva far vivere ai giocatori. E Raynal aveva le idee molto chiare sin dal principio. "Una villa del 1920", ricorda con entusiasmo. "Volevo una casa sufficientemente grande, dove si partisse dalla soffitta, così che si dovesse esplorarla completamente prima di trovare un'uscita. La scelta del periodo storico permetteva di avere delle armi evitando però quelle comodità moderne troppo difficili da gestire adeguatamente: l'elettricità, ad esempio, avrebbe causato problemi di atmosfera e consistenza". Entro Natale il team aveva creato la prima iterazione giocabile dell'esperienza voluta da Raynal, una build che potesse fornire una chiara indicazione sulla qualità del gioco finito.

L'anno seguente iniziò la fase produttiva vera e propria, e i membri del team salirono a sei unità con l'arrivo del compositore Philippe Vachey, dello sceneggiatore Hubert Chardot e di De Girolami (che sarebbe poi diventato capo progetto di *Alone In The Dark 2*). Nel corso di tre pomeriggi consecutivi, Raynal delineò al proprio team la struttura del gioco, elencando i contenuti che andavano



Gli schizzi di Didier Chanfray (sopra) saranno anche stati fin troppo semplicistici, ma trasmettevano alla perfezione l'idea di un gioco in cui la luce rischiarava le tenebre

RULE NUMBER ONE:
BEWARE OF THE HOUSE!

RULE NUMBER TWO:
BEWARE OF UNWANTED GUESTS!

RULE NUMBER THREE:
BEWARE OF THE GODS!

AND LAST BUT BY NO MEANS LEAST:
BEWARE OF THE DARK!

YOU'VE

YOU, EDWARD CARNBY, HAVE GOT MANY WAYS TO FIGHT,
BUT ONLY ONE CHANCE TO WIN.
DEFEAT THEM or DIE! ..... DIE!

NOW, YOU HAVE TO FACE THE ULTIMATE CHALLENGE.

PRAY FOR GOOD LUCK,
FOR YOU'RE ALONE...
ALONE IN THE DARK!

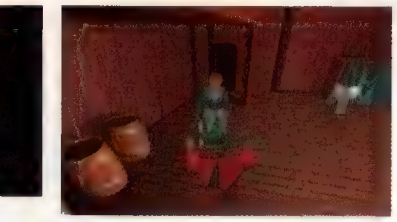
Per quanto la sua ingenuità possa far sorridere, l'introduzione di *Alone in the Dark* (sopra) usa un linguaggio non dissimile da quello di molti titoli contemporanei

creati: 170 immagini per 170 inquadrature differenti, mostri, oggetti, azioni del giocatore e conseguenti reazioni, una storia che facesse da sfondo e il testo che la narrasse. Alla fine della lunga riunione, tutti conoscevano con esattezza i propri compiti per i sei mesi a venire.

A questo punto dello sviluppo, Raynal era convinto al 100% delle proprie scelte di design, senza però conoscere le motivazioni alla base delle stesse. Tutto il gioco era stato progettato d'istinto. Ripensando alla fase creativa, Raynal spiega: "Un gioco è per l'80% movimento. È così che si spaventa il giocatore, quando sta facendo azioni semplici. In *Alone*, quando apre la prima porta, c'è subito un mostro e muore immediatamente. Quando attraversa il primo corridoio, il pavimento crolla e muore ancora. Da quel momento in poi sarà spaventato per tutto il tempo. Anche la musica aiuta: volevo una colonna sonora dinamica, con un tema specifico per l'arrivo di ogni mostro. Philippe ebbe l'idea di farlo suonare anche quando non era necessario e così, alla fine, quando si giocava ad *Alone in the Dark*, si era spesso impauriti senza ragione".

Mesi dopo l'inizio dello sviluppo, il gioco ottenne la licenza di Call of Cthulhu che Bonnell aveva acquisito da Chaosium Games. Il bestiario partorito da HP Lovecraft rimpiazzò tutti gli zombi, tranne una manciata che Raynal insistette a tenere per ragioni sentimentali. Ciò nonostante, il gioco non venne lanciato con un titolo che rimandasse a Cthulhu perché Chaosium lo ritenne troppo semplice per onorare le regole complesse del gioco da tavolo a cui si ispirava. La notizia non intaccò minimamente il morale dello studio, consapevole di avere per le mani qualcosa di speciale: l'entusiasmo crebbe ancora al ritorno del team dall'ECTS primaverile e dal CES di Las Vegas, dove il gioco venne accolto in maniera entusiastica da giornalisti e rivenditori.

"È così che si spaventa il giocatore, quando sta facendo azioni semplici. Quando si giocava ad *Alone*, si era spesso impauriti senza ragione"



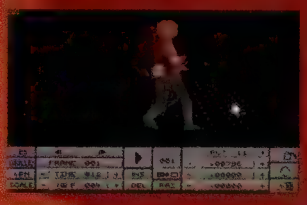
Con l'inizio dell'estate le cose si fecero più difficili. Raynal e Barroz finirono per innamorarsi, e si avvicinava la nascita del loro primo figlio. Raynal ricorda il mese di agosto, quando la tensione accompagnava ogni squillo del telefono: "O era per un bug", dice, "o era l'ospedale". A settembre, dopo un anno passato a lavorare nella più totale indipendenza creativa, un dirigente di Infogrames fece visita al team con l'intenzione di vedere i crediti del gioco: dopo la scritta 'Game created by' il manager volle che 'Frédérick Raynal' venisse sostituito da un più generico 'Infogrames'. Raynal, la cui sicurezza si era ormai incrinata in seguito a due deprimenti mesi di bug-testing, non si oppose: tutto quello che riusciva a vedere nel gioco erano ormai i suoi difetti, ed era convinto che i giocatori non avrebbero notato altro. Ciò che avvenne in seguito non aiutò certo il suo morale: Infogrames dette alcune istruzioni per *Alone in the Dark 2*: 'Tenete lo stesso motore e inventatevi semplicemente una nuova storia'.

Raynal a quel punto si sentiva chiuso in gabbia. Per il seguito aveva in mente ambientazioni in 3D, con effetti di luce e altri miglioramenti, ma le istruzioni non lasciavano scampo. Nel novembre del 1992, la versione PC di *Alone in the Dark* arrivò nei negozi: fu un successo fenomenale e Infogrames rimase sicuramente compiaciuta dai risultati di vendita, ma Raynal era convinto che il publisher gli avesse negato il riconoscimento (sia formale che economico) che meritava per aver creato il gioco che diede inizio alla serie. Decise quindi di abbandonare pressoché immediatamente Infogrames insieme al resto del team.

La fine di *Alone*, dichiara Raynal, è stata "il trauma più grosso della mia vita. Questo gioco vendette due milioni e mezzo di copie, fece guadagnare milioni a Infogrames e ciò nonostante non ci mostrarono affatto riconoscenza. Solo il supporto della stampa e del pubblico mi hanno permesso di andare avanti". E fu così che videro la luce Adeline Software e *Relentless*, conosciuto nel resto d'Europa come *Little Big Adventure*...

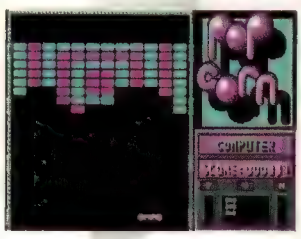
MOVIMENTI OSCURI

Assieme allo pseudo-3D che dono ad *Alone in the Dark* una bellezza inarrivabile dai suoi concorrenti, Raynal era particolarmente orgoglioso del sistema di animazioni del gioco. Dopo aver creato un nuovo personaggio, il modellatore 3D ne definiva le posizioni base e il computer, mediante interpolazione angolare, calcolava tutte le posizioni intermedie. Il processo richiedeva pochissima memoria e i risultati erano eccezionali, dato che funzionava su qualsiasi PC e migliorava con l'aumentare della potenza computazionale: più questa cresceva, più numerose erano le posizioni intermedie e più fluida era l'animazione che ne risultava.



IL PIACERE PRIMA DEL DOVERE

Il primo titolo di rilievo di Frédérick Raynal, antecedente al suo arrivo in Infogrames, fu *Popcorn*, un clone di *Breakout* realizzato insieme a Christophe Lacaze. *Popcorn* era distribuito gratuitamente su PC: Raynal non voleva guadagnarci, ma solo farlo giocare a più gente possibile. Da ragazzo, nella soffitta del negozio del padre, creava giochi per Spectrum e ZX81 ispirato dai coin-op su cui passava il suo tempo all'epoca. Anche se nessuno avrebbe visto i suoi titoli, ognuno era comunque un prodotto finito, con menu, effetti sonori, musica e persino copertina e manuale d'istruzioni.



Videogioch! #016

TIME EXTEND

SILENT HILL 3

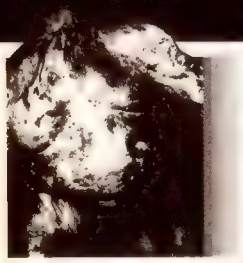
FORMATO: **PLAYSTATION2**
PRODUTTORE: **KONAMI**
SVILUPPATORE: **INTERNO (KCET)**
ORIGINE: **GIAPPONE**
DATA D'USCITA: **2003**

L'episodio più controverso della serie trova nella normalità il suo asso nella manica

Esistono giochi che prendono il nome dal personaggio che ne è protagonista, altri dal suo nemico. Alcuni (be', forse solo uno) dal suo interesse amoroso. In *Silent Hill*, invece, il nome deriva dalla località in cui si svolge, e non a caso. Per quanto avvincente possa trovare la storia o intriganti i suoi interpreti, è la città a imporsi all'attenzione del giocatore, soggiogandolo con un fascino al tempo stesso seducente e inquietante. L'idea di un *Silent Hill* senza Silent Hill è inverosimile quanto quella di un *Resident Evil* senza zombie (o simili). Dopo due episodi che l'hanno mostrata attraverso il filtro deformante di un'interpretazione tutta giapponese della tipica cittadina americana, la città fantasma si fa da parte e la serie si rinnova con un terzo capitolo che sposta il punto di vista in senso tanto geografico quanto strutturale.

Accolte le critiche relative ai logoranti (e logorroici) tempi morti che spezzavano la continuità dei predecessori, per *Silent Hill 3* si è puntato su sensazioni nuove fondate su paure maggiormente aggressive. Il risultato è intriso di una follia prevedibile e tuttavia sorprendente, illustrazione esemplare della natura bifronte e paradossale di una serie magistralmente capace di sviluppare i suoi temi distendendosi su un gameplay a dir poco impacciato. Ripartendo dagli eventi che concludevano il titolo originale, *SH3* si configura come un implacabile thriller on the road, lontano dai toni malinconicamente introspettivi della storia d'amore raccontata nel secondo episodio. Il gioco si avvia sulle note rockeggianti di una

Il filtro sgranato che riveste il mondo di *Silent Hill 3* genera un'atmosfera in virtù della quale un altare sacrificale nel bel mezzo di un ospedale (destra) non sembra per nulla fuori posto, e persino il rubinetto di una vasca da bagno (sotto) è capace di veicolare uno sgradevole senso di inquietudine. *Silent Hill 3* è stato accusato di non saper allestire momenti shockanti, ma il senso di smarrimento che sa creare condensa l'intera esperienza in un'unica emozione traumatica



LA RADIO DELLA CITTÀ FANTASMA

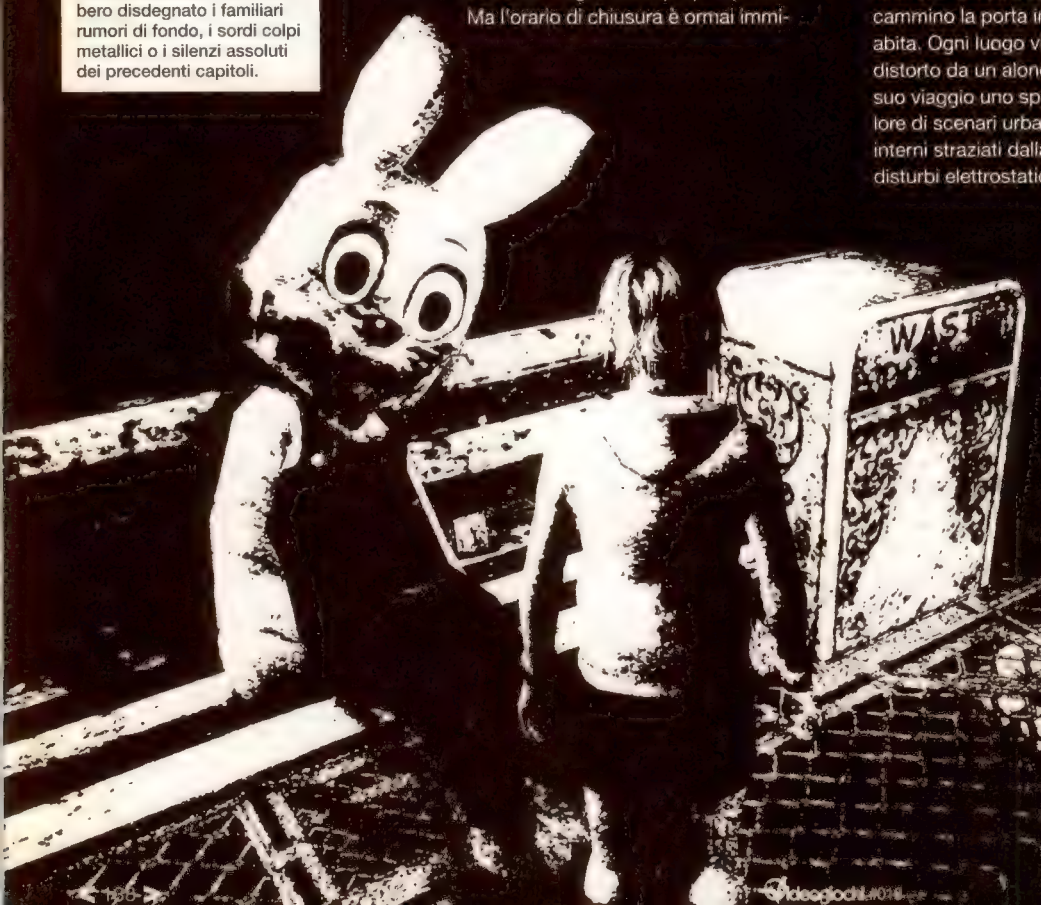
Il sound designer della serie, Akira Yamaoka, ha approfittato di *SH3* per realizzare un accompagnamento musicale più eclettico di quello tradizionalmente associato ad un gioco di questo tipo (o ad un videogioco in generale). Sonorità cantate accompagnano l'incipit, la parte centrale e la conclusione del gioco con l'intento di fare di *SH3* un'esperienza 'cinematografica'. Il risultato è più riuscito di quanto le intenzioni lasciassero temere, persino quando una canzone finisce per fare da sottofondo al dialogo di un momento topico della storia. Il vivace pezzo introduttivo è forse il più riconoscibile e memorabile, sebbene i fan della serie non avrebbero disdegnato i familiari rumori di fondo, i sordi colpi metallici o i silenzi assoluti dei precedenti capitoli.

melodia che non tratteggia la caligine imperscrutabile delle nebbie di Silent Hill, ma il rosso scintillante che ammanta la città di Anywheresville, USA, al tramonto. Laddove i protagonisti maschili delle avventure precedenti vacillavano tra mille dubbi e incertezze, Heather si presenta con la grinta e la sicurezza tipica di chi vive gli ultimi anni dell'adolescenza. Al termine di un pomeriggio trascorso al centro commerciale di Central Square, Heather fa un incontro che la rimanda con la mente a circostanze a lei ignote del proprio passato. Ma l'orario di chiusura è ormai imminente e, proprio mentre le saracinesche dei negozi si abbassano e il mormorio della gente si dissolve in una quiete sepolcrale, l'unico pensiero di Heather è quello di tornare a casa per riabbracciare suo padre. Venuta a trovarsi nella condizione di isolamento tipica della serie, Heather scivola all'interno di un negozio per arrivare fin nel cuore del centro commerciale e, da lì, finisce catapultata in una oscura realtà parallela.

La sua eventuale fuga dal centro commerciale vede il mondo ricadere in un'inquietante, seppur familiare, vacuità. Inoltratasi all'interno di una metropolitana, Heather sale sull'ultimo treno diretto a casa salvo essere poi scaricata ad una fermata non prevista in una stazione desolata. Tra sottopassaggi in disuso e claustrofobici canali fognari, il cammino la porta infine al quartiere dove abita. Ogni luogo visitato sembra come distorto da un alone soprannaturale, e il suo viaggio uno sprofondare nello squallore di scenari urbani decadenti, di interni straziati dalla stridente litania di disturbi elettrostatici, sistemi di condizionamento difettosi e macchinari frementi. Quando le aree si trasformano nelle loro versioni 'corrotte' (fatte di inferriate arrugginite, pareti incatenate e lampade ultraviolette penzolanti da soffitti sfregiati) la differenza non appare più così estrema, ma piuttosto l'espressione di una sorta di sarcasmo karmico.

Quella proposta in *Silent Hill* è una visione moderna dell'inferno, una realtà che non instaura un clima di complicità e protezione in chi la scruta, ma che anzi si compiace ad alimentare le paure primordiali della morte e del decadimento. L'insidia può annidarsi ovunque: bagni, specchi, televisori, scale, ascensori e persino porte chiuse riescono ad alimentare un'ondata di sfiducia e panico travolgente. La comparsa del mostro rappresenta di fatto un sollievo, l'occasione per il giocatore di dare un corpo all'altrimenti evanescente paura per l'ignoto e rifugiarsi in qualcosa di rincuorante nella sua concretezza.

La trama di *SH3* procede a passi lenti nel corso della prima parte. Si fonda inte-



La giostra delle fasi finali di *SH1* torna in *SH3* allestendo un indimenticabile palcoscenico per un altrimenti dimenticabile boss fight (un aspetto in cui la serie non ha mai brillato)

Alcuni momenti di *SH3* sono in grado di sferrare un pugno nello stomaco, emotivamente parlando. Tra questi spicca una confessione poco prima dell'atto conclusivo che scarica la responsabilità di un pesante verdetto sul giocatore, ben consapevole di ciò che questi, e con lui Heather, intende fare

ramente sull'assunto, per quanto possa sembrare ingenuo ai veterani del genere, che Heather possa tornare a casa, chiudere la porta e lasciarsi alle spalle tutto l'orrore di cui è stata testimone. Ma così come *Silent Hill 2* dava una compagna al giocatore per poi strappargliela via nel momento in cui sapeva di fargli più male, similmente Heather fa ritorno a casa per scoprirsi bellamente ingannata. Le rassicuranti prospettive di incolumità che l'avevano condotta fin lì crollano di fronte alla drammatica constatazione che Silent Hill non solo ha invaso il suo ambiente domestico, ma ne ha anche approfittato per pareggiare un vecchio conto in sospeso.

È questo un momento cruciale nell'evoluzione della personalità di Heather. Tutte le sue convinzioni e le sue aspettative vengono impietosamente frantumate, ma col solo esito di forgiare una personalità nuova. Quando Heather è costretta suo malgrado a prendere atto che l'orrore da cui aveva tentato di fuggire non ha intenzione di concederle tregua, il dolore causatole dalle modalità prescelte dai suoi nemici per comunicarle la gravità delle loro intenzioni si converte in una rabbia indomabile. Il cambiamento viene efficacemente espresso dalla insolita durezza che le disegna il volto, e getta le basi per tutti gli eventi che seguiranno. Le circostanze la riportano infatti a Silent Hill, ma come tutti i ritorni occorrenti in circostanze tragiche, si tratta di una visita fugace, che nega al giocatore di vagare liberamente per le strade, spintonandolo piuttosto verso la meta.

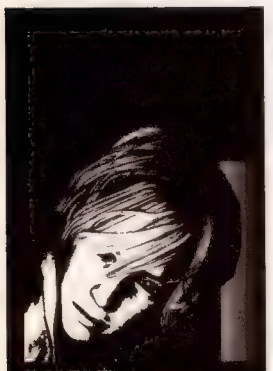
Lettighe lorde di sangue, sedie a rotelle abbandonate e tutti gli elementi che hanno lasciato traccia nella memoria di Heather durante la sua permanenza ospedaliera di molti anni prima anticipano l'agghiacciante rivelazione, culminante in una terrificante ammissione di colpa: tutto l'ambiente 'pulsante' che la circonda è parte organicamente integrata di un suo sogno malato. Dopo una breve visita al parco dei divertimenti di Lakeside, con le sue tetre attrazioni in acciaio sferzate da un vento nucleare, il pellegrinaggio di Heather termina in una modesta chiesetta invasa da allucinazioni talmente disgustose che sembra quasi di sentire il puzzo emanato da zolfo e sangue. Sebbene alcune scene posseggano la stessa familiarità di un incubo ricorrente per i fan della serie, il finale è certamente insolito: invece di congedare il giocatore con un groviglio inestricabile di suggerimenti solo in superficie inconcludenti, il trionfo di Heather è netto e definitivo, scrivendo una volta e per sempre la parola fine alla storia originale. Per tutti coloro intrigati dai nodi lasciati ambiguamente irrisolti negli intrecci della trama del primo *Silent*

Il pellegrinaggio di Heather termina in una modesta chiesetta invasa da allucinazioni talmente disgustose che sembra quasi di sentire il puzzo emanato da zolfo e sangue

Il calore della casa di Heather viene di fatto neutralizzato dagli eventi raggelanti che vi occorrono: un'arma nel suo cassettone lascia intendere che il giocatore farebbe bene a prepararsi al peggio

FUORI TEMPO

Pur avendo luogo dieci anni dopo gli eventi di *Silent Hill 2*, le immagini di *SH3* che circolavano sul web prima della sua commercializzazione suggerivano che James Sunderland, lo sfortunato protagonista del prequel, avrebbe fatto una fugace comparsa nella storia di Heather. Sebbene non sia andata così, era comunque possibile visitare alcuni luoghi calpestati a suo tempo da James, non è chiaro se per il volere di entità soprannaturali o per una meno suggestiva operazione di riciclaggio. Si trattava di parte della downtown di Silent Hill e del bar Heaven's Night. Recarsi all'interno di quest'ultimo con il salvataggio di *SH2* a gioco completo nella memory card dava luogo a gustosi ma poco significativi riferimenti visivi e battute testuali. Più in generale, il caso di James Sunderland e delle sue memorie represse è un'eccezione nell'altrimenti costante inclinazione della serie a legare ogni brandello di informazione ad una 'mega storia' d'occulto. Vale la pena notare che tanto *SH2* quanto *SH3* presentano elementi che anticipano la storia del quarto capitolo, *The Room*.



SEXY E PERICOLOSA

Consapevole che le partite successive alla prima non possano produrre le stesse emozioni di un'esperienza vissuta nell'ignoranza di ciò che attende (sebbene non manchino alcune sgradite sorprese), *SH3* dispensa il giocatore dalla routine sfoderando armi pesanti. Una spada laser, un Uzi con munizioni illimitate e un lanciafiamme possono essere ottenuti già nelle fasi iniziali di una seconda traversata, prima del salto nella realtà demoniaca. In questo modo risulta facile soddisfare la richiesta di 333 uccisioni per ottenere il devastante attacco psichico Heather Beam. Associato al costume Princess Heart, l'Heather Beam si evolve in Sexy Beam, con cui Heather può passeggiare per le viscere dell'inferno con uno sguardo che uccide, letteralmente. La sequenza finale segreta può essere apprezzata in tutta la sua surreale autoironia solo in possesso del Sexy Beam. A parte questo, il gioco offre scarse motivazioni per essere rigiocato, soprattutto se comparato alla catarsi tritatutto di *Resident Evil 4*.

Ci sono poche situazioni più adatte all'esposizione della trama di una viaggio in macchina verso un luogo ostile, di notte e sotto la pioggia battente. È un peccato che il doppiatore dell'infelice investigatore privato Douglas non riesca mai a immedesimarsi completamente nel suo personaggio o a restituire il suo crescente affetto per Heather

Hill (il cui autore, Keiichiro Toyama, si sarebbe dedicato in seguito all'ancora più intricato *Forbidden Siren*), questa scelta fu sentita come un tradimento. L'alone di mistero veniva lacerato per cedere il posto alla violenza di un orrore carnale.

Inoltre, sebbene sia apprezzabile il coraggio intrinseco nella volontà di cambiare radicalmente il leit-motiv di ogni episodio, l'impostazione più dinamica e asciutta voluta per *SH3* non riesce a dare i risultati sperati a causa del ricorso frequente ad enigmi puerilmente basati sulla sterile ricerca delle chiavi necessarie per aprire le rispettive porte. Senza contare che, come nei predecessori, lo sconfortante sistema di combattimento sembra studiato col proposito di incoraggiare l'evasione piuttosto che lo scontro. Anche qualora si fosse costretti ad affrontarle, le mostruose aberrazioni di *SH3* si dimostrano tanto letargiche nei movimenti quanto deformi nell'aspetto, rappresentando di conseguenza ben scarsa minaccia. Ed è un peccato se si considera che, nonostante tutto, il gioco sa suscitare emozioni genuinamente adrenaliniche: nella discesa che precede lo confronto finale, il giocatore è ormai risucchiato nella storia di Heather, infiammato al pari di lei da sinceri sentimenti di rivalsa mentre stende a colpi di shotgun ogni inquilino della cappella che osi frapporsi tra Heather e la sua vendetta.

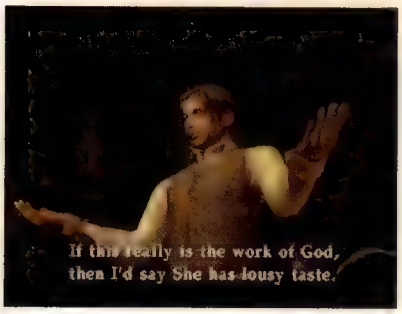
Come nei titoli precedenti, è nei momenti un cui si è guidati dall'emozione che *SH3* riesce a dare il meglio di sé. In riferimento alle creature da lei eliminate, ad un certo punto Heather si sente chiedere: "Ti appaiono davvero come dei mostri?". Un'allusione a quella che è la paura segreta di ogni giocatore di *Silent Hill*, e cioè che i ruoli possano essere in realtà invertiti e che sia il protagonista ad essere il vero carnefice. Ma la domanda resta senza risposta solo per poco, giusto un attimo affinché l'espressione interdetta di Heather possa esprimere lo stesso sgomento provato da chi la manovra, e poi un: "Non preoccuparti, stavo solo scherzando".

È questo umorismo malizioso che allontana *SH3* dai contemporanei esponenti del survival horror. Nella sua incarnazione alternativa, il negozio di articoli sportivi è una medievale sala per le torture; la mascotte del parco dei divertimenti di Lakeside, Robby il coniglio, è per certi versi meno disturbante della ventilata realtà di bambini che osservino con occhio vitreo e ghigno gelido. Il giro turistico nella casa degli orrori, la Borley Haunted Mansion, rafforza la sensazione che il gioco non intenda solo spaventare (e in effetti lo fa meno dei terrificanti predecessori), ma suggerire che il mondo alternativo, sebbene angustiato da sofferenze e malattie, non sia molto distante dalla demenza di quello reale.

Ciò che passa per la comunicazione non scritta, vale a dire attraverso i luoghi del gioco e le azioni che Heather compie in essi, vanta una forza superiore ai dialoghi tra i personaggi, la cui conduzione appare sospesa in equilibrio precario tra

Sebbene *SH3* non proponga un abitante dell'altromondo temibile quanto il Pyramid Head di *SH2*, offre comunque l'enigmatico Valtiel, un messaggero senza volto capace di scalare pareti con innaturale rapidità

Disegnato sugli specchi, sul pavimento, su fogli di carta e sulle finestre, il Sigillo di Metatron anticipa sempre di un passo Heather dovunque vada, mescolando sgradevoli implicazioni con la sua funzione di salvataggio



Nonostante sia Heather a pronunciare la maggior parte delle battute memorabili (anche nel corso di una sofferta battaglia finale), Vincent riesce talvolta a rubarle la scena. Fa piacere imbattersi in personaggi da horror game dalla lingua più tagliente dei loro coltelli

due orientamenti opposti. Da una parte, gli interlocutori si limitano il più delle volte a scambi insicuri e artificiosi, estinguendo sul nascere ogni barlume di verosimiglianza. Dall'altra, improvvise eruzioni di vitalità aiutano in maniera straordinariamente efficace nella comprensione delle varie personalità. Heather è indubbiamente il personaggio più riuscito in questo senso, rendendo al meglio anche le battute più inopportune. Per contro, l'interpretazione legnosa del cast di supporto rende più difficile coglierne le peculiarità del carattere: l'atteggiamento paternalistico di Douglas nei confronti di Heather, ciò che ai suoi occhi finisce per renderlo qualcosa di più che un semplice investigatore privato, viene rappresentato in maniera poco incisiva, così come sfugge il fatto che il continuo predicare di Claudia non sia semplicemente un modo da lei pretestuosamente adottato per fare scena, ma esprima il suo sforzo nel nascondere persino a sé stessa i pericoli insiti nella cecità della sua fede. La superiore caratterizzazione della protagonista assicura per effetto collaterale che Heather non smarrisca mai la sua funzione di centro gravitazionale della storia: i continui riferimenti a leggende e racconti fiabeschi la rendono quasi una principessa moderna alle prese con una strega malvagia, e non un mero strumento per scavare nelle profondità della trama.

E tuttavia, anche nelle sue considerazioni, Heather si abbandona a qualche scivolone, come quando durante l'ispezione di un patibolo a Lakeside non sa emettere altro commento se non: "C'è un cadavere in questa specie di scatolone. Niente di interessante". Troppo superficiali, anche volendo inquadrarle come rappresentazione dell'atteggiamento tipicamente distratto di una giovane teenager americana, considerazioni così inopportune minano la curiosità, intaccando la sensazione che ogni elemento possa rappresentare anche solo un discreto motivo di interesse.

> La qualità dell'orrore di *Silent Hill 3* va valutata nella misura in cui riesce a far percepire ciò che è familiare come alcova di una possibile minaccia

Altre volte, la condivisione di dettagli apparentemente insignificanti, dalla recente vittoria di Heather sul vizio del fumo alla sua paura per gli specchi, contribuisce a creare quell'intimità in grado di addolcire la rituale pressione del tasto X su ogni cosa. Curiosamente, alcuni dei passi migliori presenti nel testo giapponese sono andati perduti nel processo di localizzazione, come la riflessione di Heather sulla morte e la rinascita in prossimità di un save point.

Forse *SH3* non differisce dal secondo episodio nella misura in cui i suoi autori e fan vorrebbero far credere: entrambi sono accomunati dalla volontà di essere qualcosa di più di un semplice survival horror, eppure falliscono nel rielaborare la loro impostazione di base al fine di capitalizzare su quelli che sono i suoi punti di forza. Entrambi si affidano pesantemente ad atmosfere terrificanti alle spese di tutto il resto, con il risultato che sessioni di gioco successive non potranno mai eguagliare le emozioni della prima volta.

Sebbene *SH3* possa essere considerato un maldestro esperimento teso ad accontentare tutti, ma che è riuscito a farsi amare da pochi, il suo impatto potrebbe sopravvivere al solito cast di culti apocalittici e divinità vendicative degli altri episodi. *Silent Hill 3* si appella all'impalpabile senso di angoscia che avvolge l'attesa del treno ai margini di una piattaforma metropolitana deserta, o i secondi spesi sul pianerottolo illuminato da un neon intermittente frugando nervosamente nelle tasche in cerca delle chiavi di casa, o la solitudine che si prova ad essere l'ultimo a lasciare l'ufficio dopo che le luci si sono affievolite e l'edificio è diventato silenzioso come una tomba. La qualità dell'orrore di *SH3* va valutata nella misura in cui riesce a far percepire ciò che è familiare come alcova di una possibile minaccia. E così, pur cominciando a chilometri di distanza da Silent Hill, il gioco finisce più che mai vicino casa. Non solo per Heather, ma per chiunque ne abbia condiviso il viaggio.

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futureitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Videogiochi è schizofrenica. Mentre una delle sue due personalità ambisce con veemenza a diventare un punto di riferimento per la critica in ambito videoludico l'altra fa di tutto perché questo non avvenga. Come ci insegna lo strutturalismo, ogni prodotto intellettuale, che sia arte o mero intrattenimento, è basato su un linguaggio comune che si declina su coordinate specifiche nel rispetto del medium di cui fa parte. Il testo videoludico, per esempio, è diverso da quello teatrale o cinematografico, eppure li comprende entrambi e li supera: nel giocatore si fondono l'istanza di fruizione e l'istanza di interpretazione, chi controlla il joypad è insieme ricevente e esecutore creativo, è insieme spettatore subordinato alla rappresentazione e attante della stessa. Gli elementi della creazione, come le note musicali, sono pressoché sempre identici, quello che cambia è lo strumento attraverso cui si fanno suonare. Tra cinema, teatro e videogioco valgono analogie ancora più strette: il contesto in cui l'opera è nata, la forma che ha dovuto assumere per trasmettere i suoi contenuti, le partiture gestuali e gli idioletti dei personaggi che la popolano, la geografia del palcoscenico in cui si svolge l'azione ed i trucchi usati per renderla credibile, la coesione con l'impianto sonoro che ne scandisce la progressione, la scelta delle inquadrature e del montaggio, le possibilità che offre a chi ne diventa attore e giocatore, la storia che racconta... Questi sono i pezzi del mosaico che il recensore utilizza (dovrebbe utilizzare) al fine di rendere il suo lavoro esaustivo e completo. La critica cinematografica, letteraria, estetica, se ne avvalgono ormai abitualmente. Il recensore di videogiochi si ferma dove i suoi colleghi iniziano: parlare di rilevamento delle collisioni, numero di poligoni a schermo, curva di difficoltà, implementazione della fisica, è fondante ma inutile se da questi elementi non deriva una aperta dissertazione su come certe forme siano necessarie a veicolare certi contenuti. Non si può pretendere di analizzare una poesia fermandosi allo schema rimico e al conteggio degli accenti tonici.

In altre parole, che senso ha disquisire del nuovo medium e delle sue infinite possibilità applicative (The Guest, Mattscape, Missing in Action...) se alla prova dei fatti (se si voltano una trentina di pagine) ci si trova di fronte alle stesse recensioni di sempre (quelle di OXM, di PSM, di TGS)? Esaminando *Half-Life 2* (o *Killer 7* o *Katamari Damacy*) che senso ha limitarsi a ripetere quello che IGN o Gamespot hanno già detto con mesi d'anticipo? Quello che potrebbe essere un piccolo saggio analitico si degrada in lista della spesa, consiglio per gli acquisti, volantino pubblicitario. Come sapete bene, il pubblico di **Videogiochi** è un pubblico adulto e (come sapete ancora meglio) un bimestrale multipiattaforma si presta di più all'approfondimento che alla telecronaca dei titoli in uscita (cosa che già abilmente fanno le altre riviste).

Le due anime che **Videogiochi** porta con sé si annientano l'una con l'altra (è inutile cercare un nuovo nome per il medium videoludico se questo sforzo si perde nella tranquilla banalità della solita recensione). Mi chiedo quindi a cosa sia dovuta questa schizofrenia, e credo (senza paura di sbagliarmi) che il motivo sia la paura di fare il salto, di diventare davvero la rivista che non c'era.
FocusedSandman

Il motivo è la volontà di fare la rivista che non c'era piuttosto che quella che non ci sarà dopo un paio di numeri. "Piccole mosse, Ellie, piccole mosse", diceva il buon Ted Arroway alla figlioletta che da grande avrebbe scoperto la Pensacola che non c'era (cfr. 'Contact', Robert Zemeckis, 1997). E piccole mosse sono quelle che **Videogiochi** può compiere per arrivare con le sue gambe su quella spiaggia. Ciò che tu definisci schizofrenia è di fatto un passo verso il genere di pubblicazione a cui aspiri portato coi piedi per terra piuttosto che un balzo della fede. Ci sono le recensioni 'standard' (sinceramente ben lontane da quelle che descrivi), ma c'è anche l'approfondimento nella forma delle rubriche di opinione, degli speciali, delle interviste, di 'La Storia di' e da questo mese anche di 'Time Extend'. Piuttosto che modificare la destinazione d'uso dei compartimenti classici di una rivista di settore (novità, anteprime, recensioni) o stravolgerli, **Videogiochi** ne aggiunge di nuovi ed è lì che rompe col passato. Non sarà La Rivista Perfetta, ma è per questo che esiste la (solita) rubrica della posta.

In VG015 esordisce la colonna di opinione di Gianluca 'Ualone' Loggia, già editor di PSM, che ci parla della "rivista che non c'è". Caraibi Gianluca, parliamone, perché la vorrei anch'io la rivista che non c'è.

Tu ci esponi il paradosso secondo cui le riviste di videogiochi sarebbero fatte "come se dovessero essere lette da chi le scrive". Ultimo numero della tua rivista alla mano, mi spunta in testa un punto interrogativo come neanche davanti a Snake con la maschera da coccodrillo. Ma stiamo a sentire, perché la tua proposta è interessante: una rivista che dia "un consiglio su quale gioco comprare", che sia "una lettura spensierata", un modo per il videogiocatore di "portarsi anche in bagno quella che è la sua droga".

Detta così funziona. Poi ci penso su. E innanzitutto concludo che se voglio portarmi in bagno (per non dire a letto) i videogiochi ripiego su DS o PSP. Videogame e pubblicazioni a tema sono prodotti diversi, non credo si debba domandare a una rivista il piacere che abitualmente traiamo dal gioco. Innanzitutto nelle riviste non c'è interattività e; diciamola tutta, la grafica fa quasi sempre schifo. Certo, gioco e lettura di riviste specializzate sono due modi in cui il videogiocatore declina la stessa passione. Tuttavia, ritengo non sia quella del 'surrogato' una qualità fondamentale a cui ancorare un'ideale rivista che non c'è.

Gli altri due requisiti suggeriti, spensieratezza della lettura e guida all'acquisto, sono certamente caratteristiche irrinunciabili. Ma perbacco, che cosa è spensierato? A parer mio, tra un'infuocata sessione di lotta e l'altra, un approfondimento sulle architetture neogotiche che incorniciano le imprese di Dante. Secondo qualcun altro, una rubrica all'insegna dell'umorismo d'ammicco in cui ogni mese un'eroina digitale viene associata a una sua plausibile incarnazione tra le signorine dello star-system televisivo. Elargire consigli per gli acquisti, poi, è davvero possibile senza sapere esattamente chi ti sta leggendo? Insomma, mi pare che questa fantomatica rivista possa assolvere le funzioni da te caldeggiate solo se modellata su di un certo pubblico.
Intervallo.

Sempre da **VG**015 estraggo una dichiarazione di Ron Gilbert: "L'industria cinematografica sa che deve produrre dei blockbuster estivi con cui fare un sacco di soldi, ma sa anche come attirare tanta altra gente a vedere pellicole minori, anche se quella gente non produce la parte più grossa del profitto. La nostra industria non l'ha capito e produce solo blockbuster". Improvvisamente mi è tutto chiaro. La rivista da te auspicata è la 'rivista blockbuster'. La rivista che vende 250.000 copie al mese e i cui contenuti sono interamente modellati a questo scopo. Insensato confezionare prodotti che becchino le briciole di una torta potenzialmente enorme solo perché sordi al marketing. Qua e là entri poi nel dettaglio delle scelte editoriali che allontanerebbero i lettori dalle riviste attuali. Citando il passo di una recensione ti scandalizzavi per l'uso di espressioni prosopopeiche come "fascia d'utenza" (e vabbé), "giovane" (o_O), suggerendo implicitamente l'abolizione di qualsiasi registro stilistico che esuli dal colloquiale stretto. Ora, non sono così sicuro che la maggioranza dei lettori di qualsiasi rivista, se non esplicitamente teen-oriented, aborri la cara vecchia lingua italiana, impiegata così forbitamente anche dalla pubblicazione nazionalpopolare per eccellenza: La Gazzetta dello Sport. Puntualizzazioni sulla questione stilistica a parte, dalle tue parole desumo che, in ordine alla progettazione della rivista blockbuster, debba essere il gusto della maggioranza a dettare format e contenuti. E, per la miseria Gianluca, hai ragione. Hai completamente ragione. In un'ottica commerciale il tuo dise-

> "In altre parole, che senso ha disquisire del nuovo medium e delle sue infinite possibilità applicative se alla prova dei fatti ci si trova di fronte alle stesse recensioni di sempre?"
>
> FocusedSandman

gno non fa una piega, e non a caso sei l'editor della rivista di videogiochi italiana dall'identità più forte, dalle idee più chiare e dalla realizzazione di maggiore qualità e furbizia in ordine ai propri mezzi e obiettivi. Eppure ci sono due punti che non mi tornano. Il primo. Ron Gilbert mi ha messo in testa quello scomodissimo paragone con il cinema. Questo mi porta alla mente la realtà della critica cinematografica professionista, afferente a un'industria più che matura, che ad oggi si ostina a proporre recensioni che riflettono un gusto, una sensibilità e un linguaggio del tutto estranei allo spettatore cinematografico-tipo, ovvero il cittadino comune.

Secondo. Tu denunci, giustamente a mio avviso, la mancanza di un format che consenta l'esposizione di 'argomenti'. Ma la tua personale visione della rivista che non c'è la stai esprimendo (pensa te) su quella che si definisce "la rivista che non c'era", e che ciò nondimeno più di tutte le altre testate italiane a tema utilizza un lessico ricercato, categorie critiche raffinate e contenuti generalmente 'impegnati'. Devo essermi perso qualcosa. La mia mente è avida di perché. Lasciami rileggere il tuo articolo... Ah, sì, ecco. Dici che le riviste di oggi vengono scritte "per chi vuole diventare un esperto". Dunque, per conoscere e capire meglio la materia trattata attraverso un'informazione critica e completa. Caspita, ma non è per questo che esiste il *giornalismo*? Ora che ci penso, sai che questa parola non l'hai scritta neppure una volta in tre colonne di articolo?

Pare che siamo giunti a una conclusione interessante. Non si può fare la rivista blockbuster e allo stesso tempo fare giornalismo. La rivista blockbuster è intrattenimento, è pubblicità on demand: al consumatore medio fai fare quattro ghignate, lo coccoli con tondissime tette patinate e gli consigli il gioco di guida con cui si divertirà di sicuro.

Ma la stampa non esiste per questo. Perlomeno non solo. Chi sa, chi ha il potere di essere letto o ascoltato, ha anche una responsabilità formativa. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* non è un *God of War*. Non è un *Grand Theft Auto: San Andreas*. Chi fa informazione sui videogiochi ha il compito sublime di divulgare il plusvalore che contraddistingue certe opere. Chi custodisce il patrimonio interpretativo di qualsiasi mezzo di espressione o comunicazione, dovrebbe innanzitutto sentire il bisogno di tramandarlo al prossimo.

Se sottoscrivo pienamente l'idea degli articoli tematici (ottimo quello sulla Ferrari, da verificare quello sui personaggi) di cui sono promotore di lunga data, mi piacerebbe insinuarti un dubbio sulla questione tecnica. I possessori di un oggetto di alta tecnologia, che sia un'automobile, una TV o un super computer, amano bearsi delle prestazioni del loro acquisto. Sono convinto che proprio il casual gamer, a sapere che *Burnout 4* usa il 98% dell'Emotion Engine si arrapererebbe. E questo non in quanto 'gamer', ma in quanto 'casual', ovvero borghese Mediaworld-addicted al punto che, pur senza una particolare passione per i videogame, decide di spendere 129 euro per una console e 60 per un gioco. E un riscontro prestazionale così diretto come una percentuale capitalizza subito l'investimento fatto restituendo l'idea dei 'soldi spesi bene'. Per le emozioni, per il gameplay squisitamente bilanciato, ci sarà tempo. È piuttosto il giocatore navigato, spesso proprio il giornalista, ad aver maturato una certa indifferenza per i numeri e i tecnicismi. Un esempio su tutti? Il retrogamer. A spaventare il casual gamer è invece la riflessione ardita, il filosofeggiare intorno al videogioco. Primo perché nulla gli frega, secondo perché, a livello inconscio, la non comprensione accusa l'io di ignoranza e inadeguatezza, innescando un'istintiva reazione di auto-assoluzione che si realizza rispedendo l'accusa al mittente. "Sono tutte pippe mentali". "Quanto se la tirano". Per questo si sente spesso criticare e tacciare di spocchia chi tenta di fare cultura del videogioco senza addolcire la pillola con tanto, tanto zucchero. Anche qui, l'esempio è d'obbligo: hai mai sentito qualcuno astenersi dal giudicare *Metal Gear Solid 2* ammettendo candidamente di non averlo capito? Nope, molto più rassicurante bollarlo come privo di significato alcuno. Giuro che concludo.

Sai Gianluca, ce l'ho in mente anch'io una rivista che non c'è. Ma non è la rivista che vorrei leggere io. Quella sì che sarebbe improponibile, commercialmente e non. No no no, il profitto è sacrosanto, non scherziamo. La mia rivista che non c'è è una rivista per tutti. Divertente, non volgare. Come Futurama. Una rivista di stile e personalità, da non nascondere sotto il letto quando ci sono ospiti. Una rivista che abolisca lo screenshot e inventi la fotografia del videogioco. Per raccontare panorami, eroi e storie virtuali in immagini grandi e splendide. Le stesse che ci seducono nei videogiochi, ma che qualcuno nel settore vorrebbe relegare in secondo piano, ignorando lo straordinario valore figurativo di questo mezzo, quello che davvero arriva a tutti. Una rivista moderna, come Rolling Stone, che tratti il videogioco come un life style, non come una droga per bocciati cronici. È così che Sony ha imposto il videogioco tra gli elementi identificativi del vivere giovane contemporaneo: come il grande calcio, come la telecomunicazione, come MTV, come la pizza tra amici. Una passione tutta da vivere, collettiva, euforica, non infantile. Una rivista che arrivi al grande pubblico, ma che tra le righe te lo faccia capire, a te che sei sgamato, di stare alla larga dal solito *Need for Speed*. Una rivista che non sminuisca la recensione, luogo sommo e privilegiato dello scrivere di videogiochi, ma la re-inventi, modellandola sul contenuto e sulle speciali modalità di fruizione di questo entertainment, abbinando alla descrizione e alla critica spaccati di esperienza di gioco e relativi responsi emozionali. Una rivista con articoli che diano tanto (tutto quello che il web non può dare), ma alleggeriti da cascate di box e didascalie, per una forte integrazione testo/immagine e una lettura 'a buffet', accondiscendente alla sfogliata disimpegnata. Una rivista che non si imbarazzi a usare qualche parola colorita, ma che sappia come si tiene in mano la biro. Una rivista che serva il lettore, ma che lentamente lo istruisca, ne stimoli la curiosità, ne affini il gusto e ne acuisca il senso critico. Come dici? Una rivista così non venderebbe abbastanza? Tranquillo, alleghiamo un DVD.

Cristiano Bonora
Editor della rivista che non c'è più
cryu80@hotmail.com

La bella (e luuunga) lettera di Cristiano riceverà risposta dal Ualone nazional-popolare sul prossimo numero di **Videogiochi**, nella rubrica 'Il kaibano'. Fino ad allora siete tutti invitati a dire la vostra sulla 'rivista che non c'è'. Se avete fatto ritorno dal Mondo Ideale e volete condividere con la comunità del Mondo Reale le fantastiche proposte editoriali su cui avete avuto il privilegio di calare lo sguardo, non indugiate oltre. Infilatevi nei panni di un editore che voglia al tempo stesso sopravvivere al prossimo anno fiscale e rivoluzionare il settore in quelli successivi e fate fuoco. La linea editoriale di **Videogiochi** è sì solida, ma anche malleabile. Inviate le vostre proposte al solito indirizzo. Le migliori verranno premiate con un abbonamento decennale a PSM (edizione con DVD allegato, ovviamente).

Ho appena finito di leggere il quindicesimo numero della vostra anomala, necessaria e interessante rivista. Quello che voglio raccontarvi, però, non sono le mie considerazioni sul vostro lavoro, né tantomeno quelle su uno dei game che ho giocato di recente. No, quella che voglio raccontarvi è la mia storia, in maniera breve, essenziale e in ottica totalmente videoludica. Penso che possa essere interessante.

Ho 18 anni, da 3 scrivo su uno dei maggiori siti italiani di videogiochi, Multiplayer, da ben 15 gioco, da quel glorioso giorno in cui provai *Super Mario Bros*. su NES. Ho continuato a giocare fino al dicembre del 1998, quando arrivò sul mio Nintendo 64 un certo *Ocarina of Time*. Provato quello, compresi che il mio passatempo preferito non era solo un passatempo, ma era qualcosa di più. Era arte, era un vero mondo virtuale, era qualcosa da esplorare. Da *Ocarina of Time* in poi ho cominciato a farmi una cultura sul mondo che amavo tanto, ma che conoscevo poco. [Segue lungo periodo di maturazione sui banchi del retrogaming culminante nell'inevitabile collisione con la realtà di un'industria orami tutta cloni e giochi su licenza.]

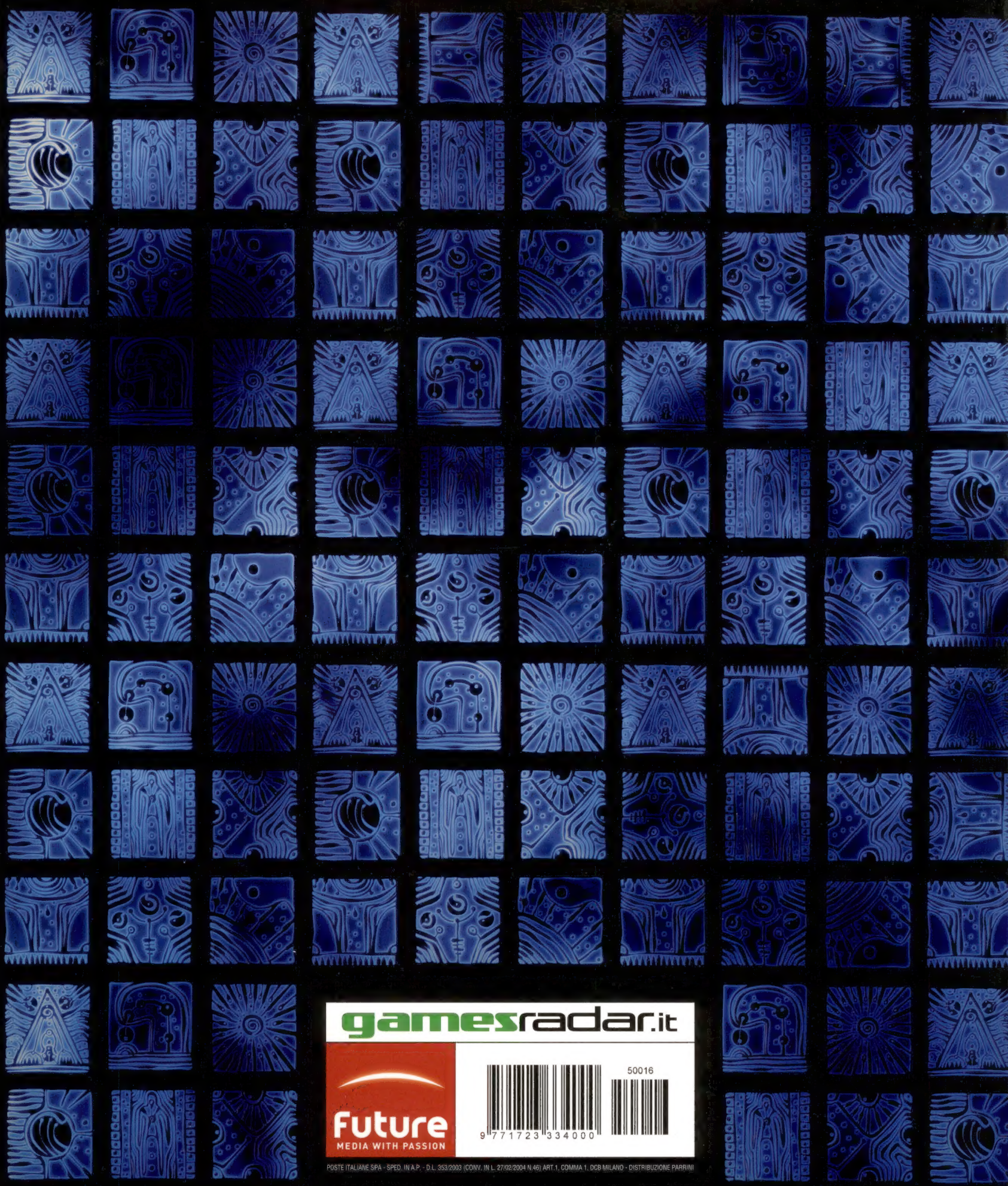
Poi, qualche giorno fa, è successo di tutto. La mia passione sotterrata dal GameCube è stata riportata in vita dal Nintendo Revolution con un video di qualche secondo. Ragazzi, la mamma mi ha fatto sentire tutelato. Mi ha esaltato di nuovo in un modo che non credevo possibile. Non mi ha solo esaltato, mi ha convinto a presenziare per la prima volta all'E3, io ci sarò. Io voglio provarlo. Quell'apparecchio mi ha influenzato così tanto, ha stimolato a tal punto la mia mente che credo abbia segnato per sempre il mio destino. In un solo giorno Nintendo ha cambiato il mio futuro, ha stravolto di nuovo le mie convinzioni sul mondo videoludico. E io che dovrei fare? Ringraziarla. Solo, semplicemente ringraziarla. E allora: Grazie.

Alessandro Bacchetta

> "Per la miseria Gianluca, hai ragione. In un'ottica commerciale il tuo disegno non fa una piega, e non a caso sei l'editor della rivista di videogiochi italiana dall'identità più forte"
>
> Cristiano Bonora

Push **Start**

I TUOI CAMPIONI PREFERITI
TI ASPETTANO OGNI MESE
SULLE PAGINE DI
WRESTLING POWER
TUTTI I RETROSCENA
LE INTERVISTE ESCLUSIVE
LE ULTIME NOVITÀ DAGLI USA
LE FOTO PIÙ BELLE DEI TUOI EROI
CON LA COLLABORAZIONE ESCLUSIVA DI MICHELE POSA E LUCA FRANCHINI



gamesradar.it

Future
MEDIA WITH PASSION

9 771723 334000 50016

POSTE ITALIANE SPA - SPED. IN A.P. - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N.46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI